

# World Class LEADER BOARD™



SEGA™

U.S. GOLD







# ALSO AVAILABLE FROM SEGA AND U.S. GOLD

**INDIANA JONES™ &  
THE LAST CRUSADE**

---

**GAUNTLET™**

---

**PAPERBOY™**

**IMPOSSIBLE MISSION™**

---

**SUPER KICK OFF**

---

**OUT RUN EUROPA™**

© 1991 Sega Enterprises Ltd.

---

**HEROES OF THE LANCE**



**TENGEN**

**EPYX®**





# INDEX

English Instructions .....	1 - 9
Handling the Mega Cartridge .....	73
-----	
Français Instructions .....	10 - 18
Manipulation De La Cartouche Mega .....	73
-----	
Deutsch Anleitung .....	19 - 27
Behandlung Der Mega Cartridge .....	73
-----	
Italiano Istruzioni .....	28 - 36
Precauzioni Mega Cartridge .....	73
-----	
Español Instrucciones .....	37 - 45
Manejo El Cartucho Mega .....	74
-----	
Suomenkieliset Ohjeet .....	46 - 54
Mega Cartridgen Kässitely .....	74
-----	
Nederlands Handleiding .....	55 - 63
Behandelen Van De Mega Cartridge .....	74
-----	
Svenska Instruktioner .....	64 - 72
Har Du Sköter Kassetten .....	74



# WORLD CLASS LEADERBOARD™

Now you have the opportunity to play the same courses that have challenged golf's greatest legends. *World Class* is a game of concentration, skill and control.

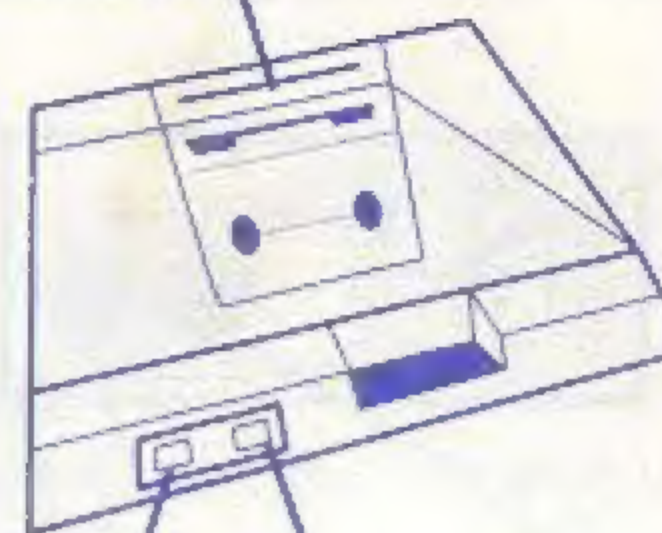
Please read this manual completely to maximise your playing enjoyment.

## LOADING INSTRUCTIONS STARTING UP

1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert Control Pad(s) into input(s). *World Class Leaderboard* can be played as a 1 to 4 player game with control pads in either input.
3. Gently insert the *World Class Leaderboard* game cartridge into the Power Base. When properly aligned, it will slip easily into place.
4. Turn power switch ON. If nothing appears on the screen, check the cartridge insertion and the Power Base connection to the TV and power.

**IMPORTANT:** Always make sure the Power Base is turned OFF when inserting or removing your cartridge.

Insert Sega Cartridge



Insert Control Pad 1

Insert Control Pad 2

## GAME OPTIONS

When the main menu screen is displayed select one of the following options by pressing up/down followed by the left fire button.

- **PLAY THE GAME** - Select to play a game of golf. Refer to Playing Instructions.
- **PUTTING GREEN** - The putting green is designed to allow you to practice putting from various distances and at different degrees of slopes.
- **DRIVING RANGE** - The driving range will help you practice the power/snap sequence as you hit the ball.
- **REPLAY** - Restart the previous game, with the same number of players, names, ability levels and course. (This option does not appear at the start of a session).



## SUMMARY OF CONTROLS INCLUDING DIAGRAMS

DIRECTIONAL  
BUTTON  
(D-Button)



Left  
Fire  
Button

Right  
Fire  
Button

### Control Pads

D-BUTTON: Club select & shot direction

LEFT FIRE BUTTON: Shot power & hook/slice

RIGHT FIRE BUTTON: Top menu invoke & cancel

## PLAYING INSTRUCTIONS

1. **Select A Course** - There are 4 courses to select from. Use up/down to highlight the course you wish and press the left fire button to select.
2. **Number Of Players** - Use the up/down controls to highlight the required number of players (maximum 4) and press the left fire button to select.

You will now be asked to enter the name and select an ability level for each player in turn.

3. **Enter Player Names** - Use the D-Button to cursor through the alphabet and press the left fire button to select characters (maximum 8). Once complete select "END". The control pad used to enter the name will play shots for that player.
4. **Enter Player Level** - Use the up/down controls to highlight the Ability level you wish and press the left fire button to select.

**NOVICE** - This level is designed for younger children. The ball will not hook or slice and is not affected the wind. Also, the computer will automatically select which club to use from your current position.

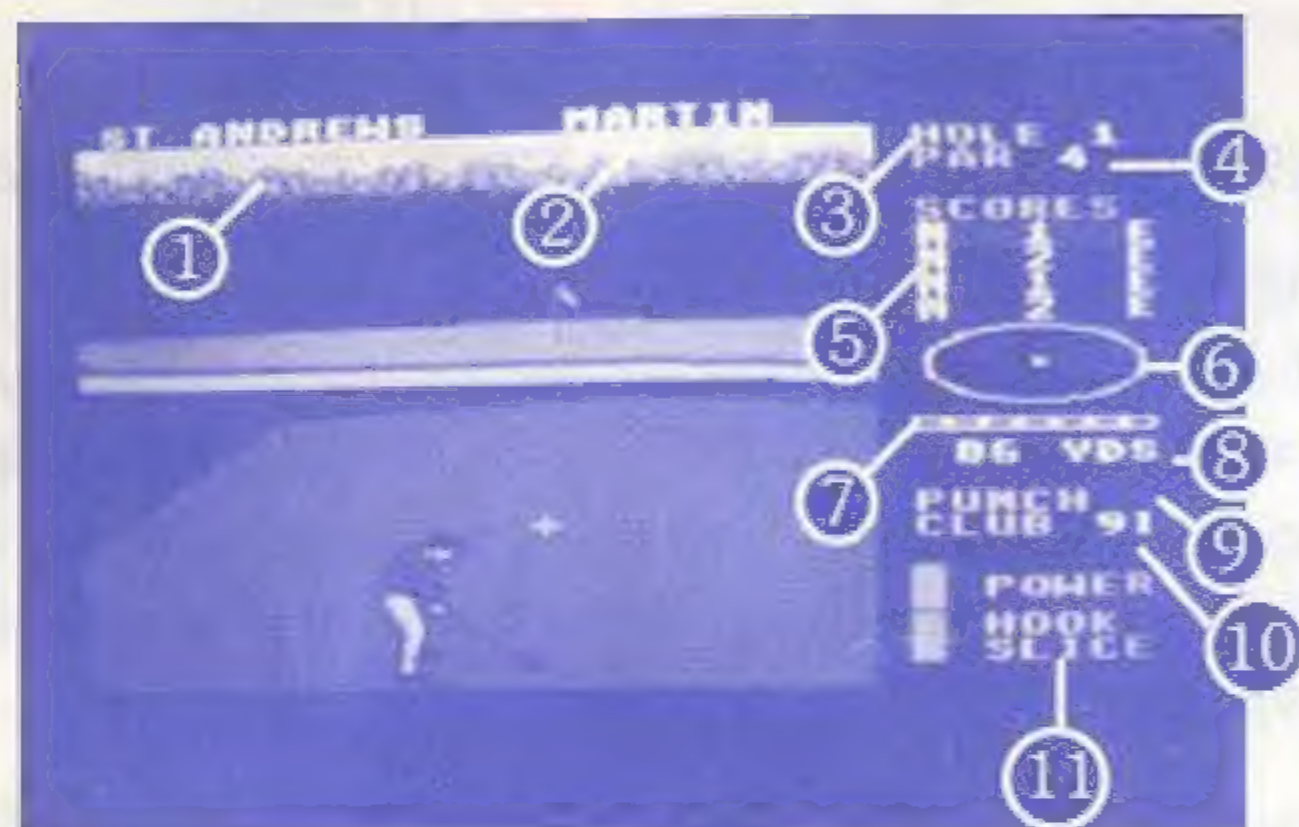
**AMATEUR** - This can be considered the 'beginners level'. The ball will not be affected by the wind, but will hook or slice.

**PROFESSIONAL** - Advanced level - No restrictions. Also, putting is much more difficult as the distance markers are removed from the Power Indicator and the power bar is only visible during the start of the swing.

All indicators are displayed on-screen whichever Ability Level you select.



## PLAYING WORLD CLASS LEADERBOARD.



1. Course name
  2. Current player's name
  3. Current hole
  4. Par for the hole
  5. Score box - see "Reading The Score"
  6. Wind direction indicator
  7. Wind strength indicator
  8. Distance from ball to pin
  9. Punch shot: "✓" = Active; "X" = Not Active
- The punch shot affects all clubs except the putter. When activated, the ball will be hit with a much lower trajectory and distance. This is very useful for short clip shots and getting out of trees and traps.

Selecting punch is described in "Using The Top Menu".

10. Select a club.

Pressing up / down on the D-Button cycles through the club set.

### Select a Club

The following table lists the range of each golf club.

CLUB	SHORT	LONG
1W 1 Wood	162	293
3W 3 Wood	135	261
5W 5 Wood	128	249
1I 1 Iron	118	234
2I 2 Iron	107	223
3I 3 Iron	96	213
4I 4 Iron	84	201
5I 5 Iron	77	192
6I 6 Iron	66	179
7I 7 Iron	57	164
8I 8 Iron	46	147
9I 9 Iron	32	123
PWPitching Wedge	18	90
Putter°	1"	64'

° The computer automatically selects the putter for you when you are playing on the green.

11. Power hook slice indicator.



## USING THE TOP MENU

During play if the right fire button is pressed a Top Menu appears. Using the D-Button, the following options can be selected by pressing the left fire button.(NB. Pressing the right fire button cancels the Top Menu).

1. **Punch** - this flips punch shot between active/not active.
2. **Topview** - this gives a 2D plan view of the current hole and the ball position.
3. **Left** - the view is re-drawn with a rotation to the left with relation to the pin.
4. **Right** - the view is re-drawn with a rotation to the right with relation to the pin.

When playing a game of golf, the Top Menu cannot be accessed from the putting green.

When practicing on the putting green, the only Top Menu option is "Abort". This returns you to the title screen.

When practicing on the driving range, the Top Menu options are "Abort" and "Punch".

## ADJUSTING AIM

Adjust the initial direction of the shot by moving the aim marker left or right using the D-Button.

## SWING THE CLUB AND HIT THE BALL

Once you have selected your club and aimed your shot, you must start the swing, set the power, and snap your wrists to control hook or slice. All three are accomplished during the swing sequence which can be viewed by watching the golfer or the power/snap indicator.

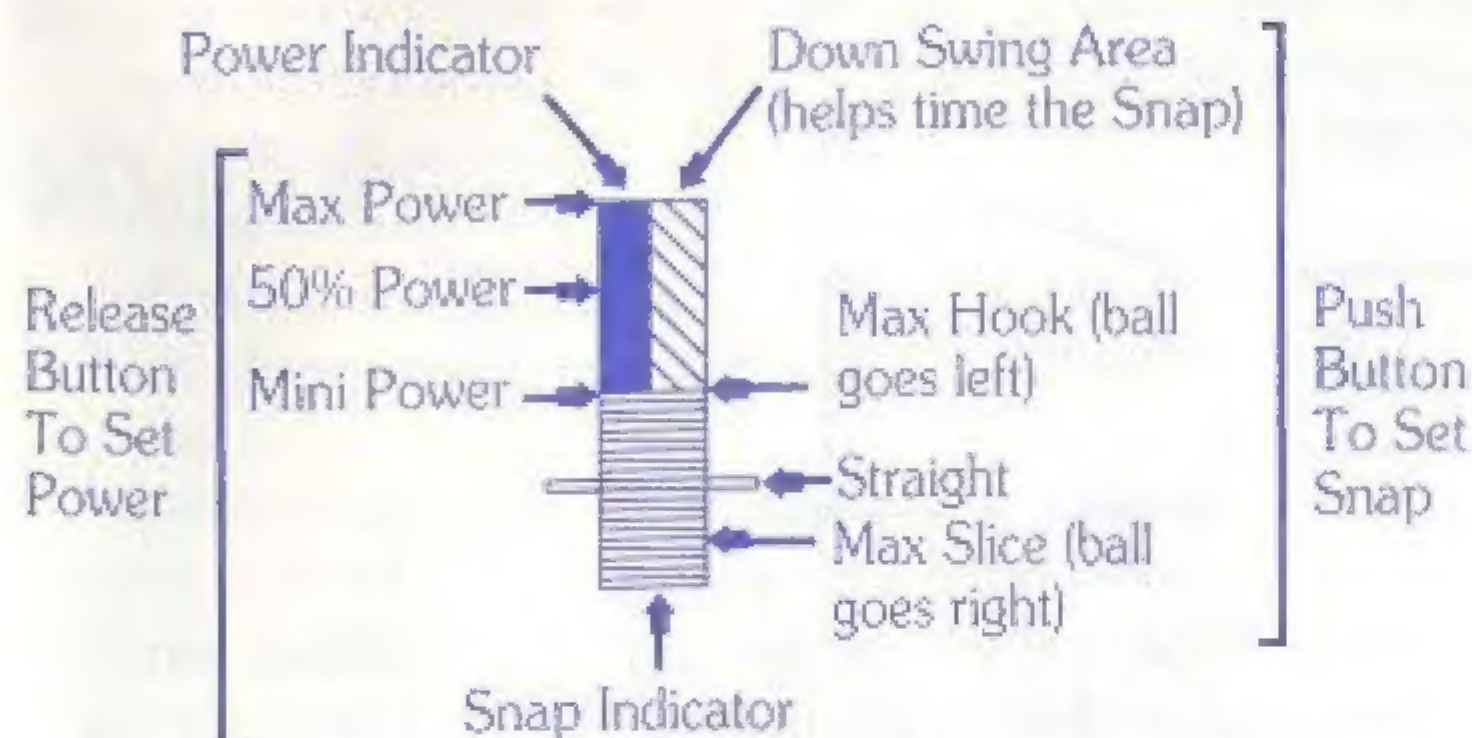
**Step 1** - Start the swing by holding down the left fire button.

**Step 2** - Set the power by releasing the button during the backswing.

During the backswing power is shown on the upper left portion of the power/snap indicator. The nearer the top of the backswing the greater the power is. When the button is released, the setting you have chosen is locked onto the indicator.



## POWER SNAP INDICATOR



**Step 3** - Set the snap by pressing the button at or near contact with the ball. Snapping just as the club hits the ball will produce a straight hit. Snapping too soon will cause the ball to "hook" (go left). Snapping too late will cause the ball to "slice" (go right). When the button is pressed, the point of the snap will be locked on the indicator.

The swing sequence then is left fire button-release-left fire button.

When practicing on the driving range, rather than playing a game of golf, the final position of each drive is highlighted so you can monitor the improvement in your game.

## PUTTING

Once on the green the computer will automatically select the putter and remove the pin (the pole with the flag). You cannot change clubs at this point.

### Novice and Amateur Level

Use the marker to aim the shot. The ball may break left or right, depending upon the slope of the green. To determine the amount and direction of break, you must learn to read the slope indicator.

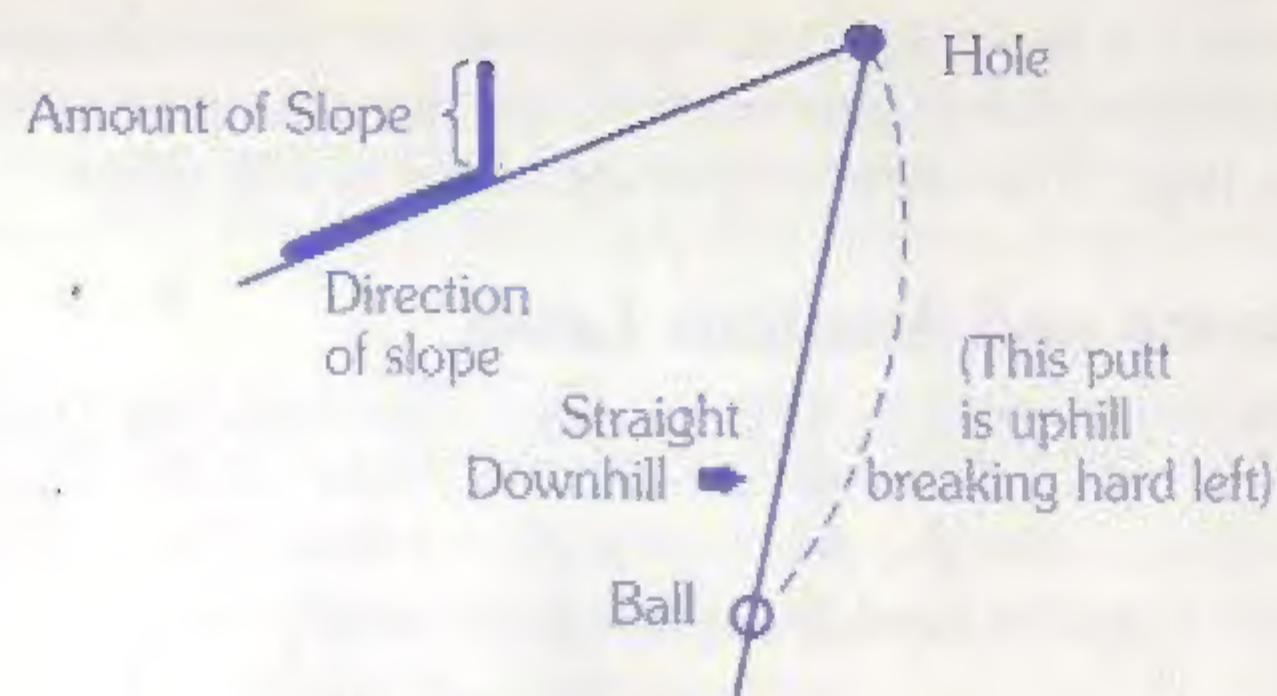
Estimate the power needed after noting the distance to the hole. Press and hold the left fire button until the power level is sufficient to reach the hole - then release it. The golfer will putt automatically. Refer to the diagram on the next page.

### Professional Level

Putting is the same as on amateur except the power indicator will only visibly reflect an accurate reading between 1" and 8'. Above 8' it is up to the golfer to estimate how long to hold the button to hit the putt hard enough.



## Slope Indicator



## Reading the Score

[NB. The current player's line in score table will be highlighted]

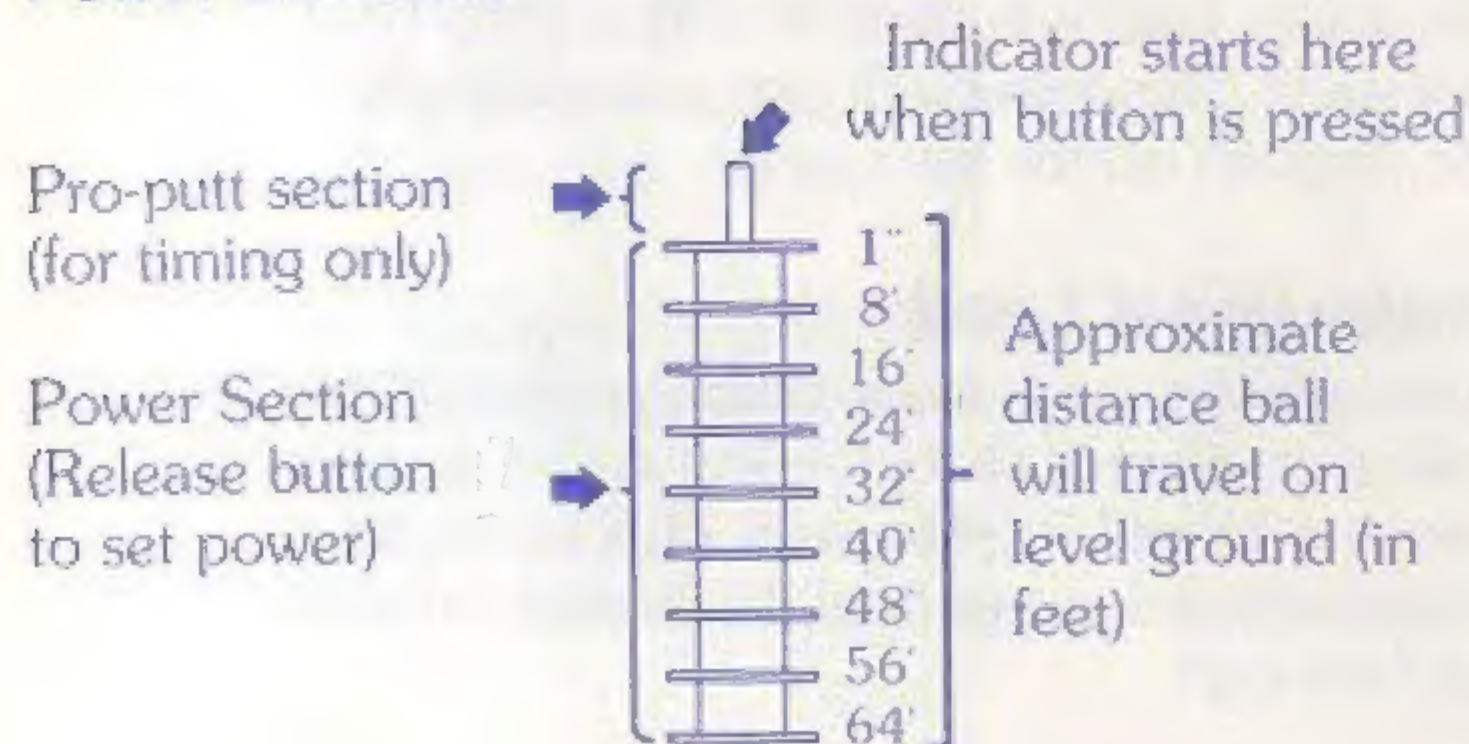
N	09	-1	← player 1 score entry
P	12	E	← current shots below or over par (the current hole is excluded unless par is already broken for that hole)
N	08	-1	
A	05	+2	

Signifies level  
 N - Novice  
 A - Amateur  
 P - Professional

Number of shots played so far on current hole.

The above table is displayed during play. In addition, the Leaderboard is displayed at the end of each hole.

## Power Indicator



## RULES FOR SCORING

1. You receive 1 point (stroke) each time you hit the ball.
2. You receive a distance penalty if you hit a ball into a water hazard.
3. Low score wins.

## RULES OF THE GAME

1. **Play as it lays.** You must play the ball from the position in which it lands. Exceptions are those that land in the water. (See below).
2. **In the water.** If your ball lands in a water hazard, you will see and hear a **SPLASH**. You are penalised



distance and the ball is automatically placed back at the point from which you took your shot in the first place.

## GAME TIPS

1. Always go to the Driving Range before starting. This allows you to get the correct timing on your swing.
2. Be extra careful in judging distance over water. If your ball falls short and lands in the water, it'll cost you a distance penalty.
3. Learn to use the hook and slice. They can be used to your advantage on difficult shots and when the wind is in play.
4. When using your pitching wedge, make sure you have read whether the distance to the hole is in yards or feet.
5. Any shot taken from the rough will be dampened considerably. In order to get a good shot out of a sandtrap, you must hit the shot within two bars of dead centre (straight shot) on the Power Snap Indicator.

## METHODS OF PLAY

### 1 Player

In this game you play alone, either against par or

your own best score. You do NOT play against the computer.

### 2 or More Players

1. After each player has teed off on Hole 1, the player who is farthest away from the hole shoots first: the player who is next farthest away shoots second, etc. If, after your shot, you are still away (farthest from the hole), it is still your turn. You continue until you are no longer away.
2. Decide the order in which players tee off when names are typed in at the beginning of the game. This order will determine which score readout is yours throughout the game. If you tee off second on Hole 1, the second readout will always indicate your score.
3. After a hole has been played, the player with the lowest score on that hole tees off on the next hole. This is called "having the honour". Since the score is kept on each hole, you will be able to determine from it who has the honour. The computer also keeps track.



## COURSES

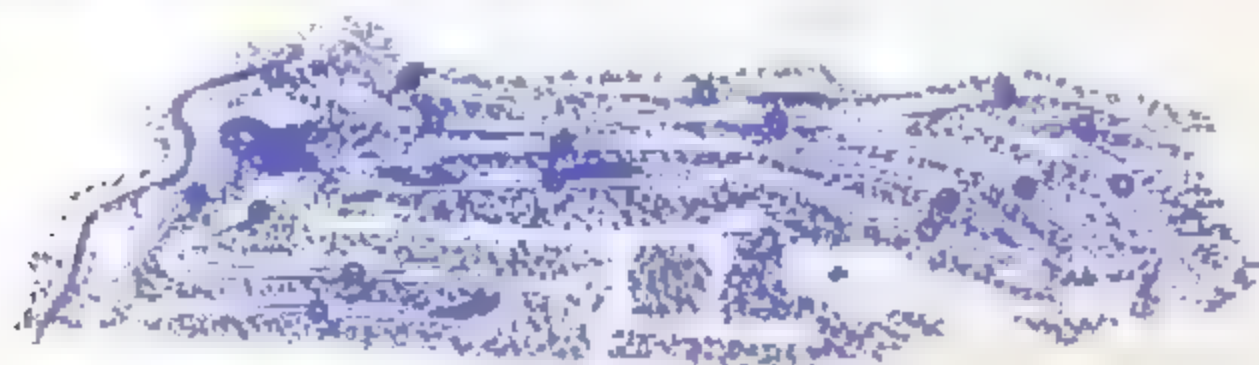
### Champions Cypress Creek

This Texas course was designed in 1957 to be "The World's Largest and Finest". Many of the major PGA Golf Tournaments have been played here including the U.S. Open and Ryder Cup Championships.

OUT 3628 yards Par 36

IN 3604 yards Par 35

TOTAL 7232 yards Par 71



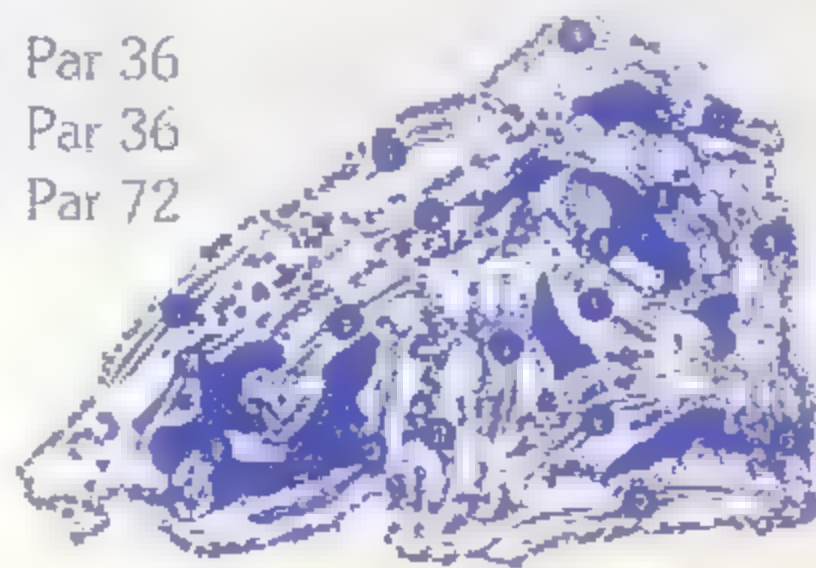
### Doral Country Club

This Florida course, built in 1962, is nicknamed the Blue Monster because it is spread across almost as much water as grass. Each year the Doral Ryder Open is held here.

OUT 3405 yards Par 36

IN 3540 yards Par 36

TOTAL 6945 yards Par 72



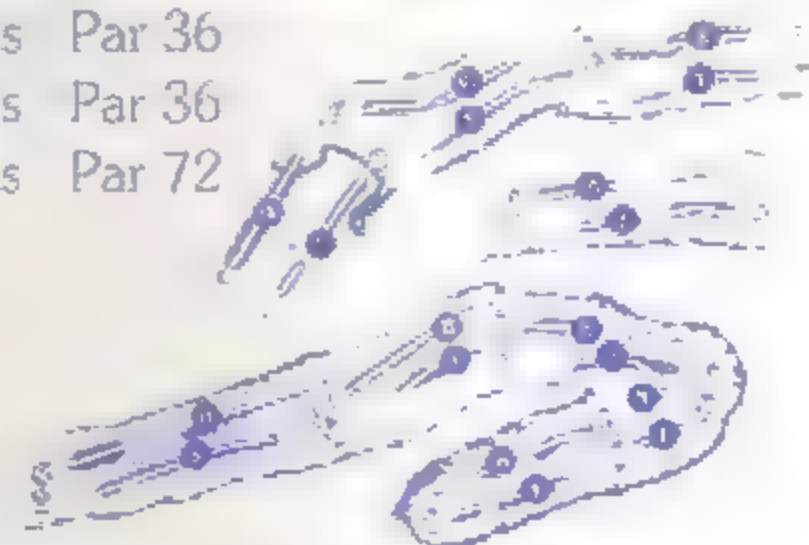
### St. Andrews

This Royal and Ancient club was founded in 1754 and golf may have been played at St. Andrews as early as 1552. One of its most unique features are its double greens which are so huge that a player can face a length of putt undreamed of on other courses.

OUT 3516 yards Par 36

IN 3473 yards Par 36

TOTAL 6989 yards Par 72



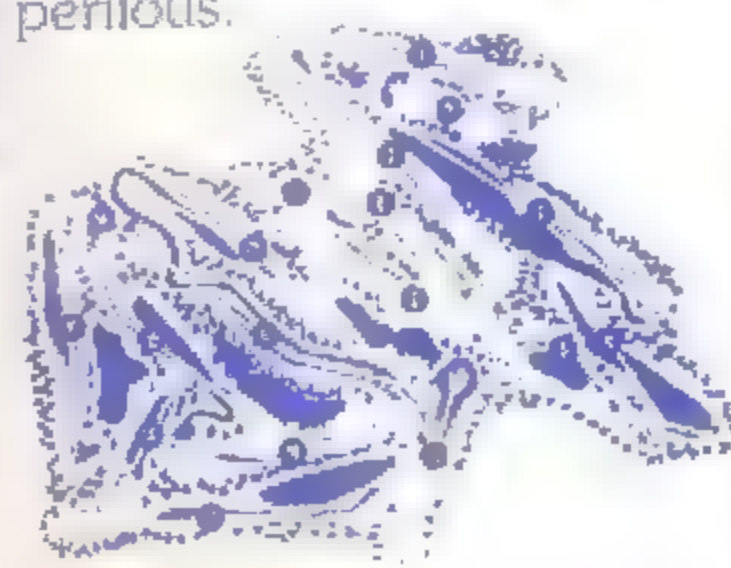
### Gauntlet Country Club

Designed to be the ultimate World Class golf challenge, few courses combine such a searching trial of skill and courage as the Gauntlet. The drive down each fairway is harrowing, while the traps and water hazards are numerous and perilous.

OUT 3180 yards Par 36

IN 3263 yards Par 36

TOTAL 6443 yards Par 72





## WARRANTY

U.S. Gold reserves the right to make improvements in the product described in this manual, at any time and without notice.

U.S. Gold makes no warranties expressed or Implied, with respect to this manual, its quality, merchantability or fitness for any particular purpose.

If any defect arises during the ninety day limited warranty on the product itself (i.e. not the software programme, which is provided "as is"), return it in its original condition to the point of purchase.

---

## U.S. GOLD CUSTOMER SUPPORT\*

U.S. GOLD is dedicated to your enjoyment of this game. However if you need a helpful hint then we have a special telephone number for you, available 24 hours a day, 7 days a week. This line also includes information on new releases and exciting competitions.

**Call now on:  
0839 654 274**

U.S. Gold Limited,  
Units 2/3 Holford Way,  
Holford, Birmingham, B6 7AX  
**TEL: 021 625 3366**

**This service is provided by U.S. Gold Ltd.**

(Calls charged at 34p a minute off-peak:  
45p a minute at all other times.

Please obtain permission to call  
from the person who pays the bill!).

\*Available in the U.K. only



# WORLD CLASS LEADERBOARD™

Vous avez maintenant la possibilité de jouer sur les terrains-mêmes qui ont vu jouer les plus grands de toute l'histoire du golf.

*World Class* est un jeu de concentration, d'habileté et de contrôle.

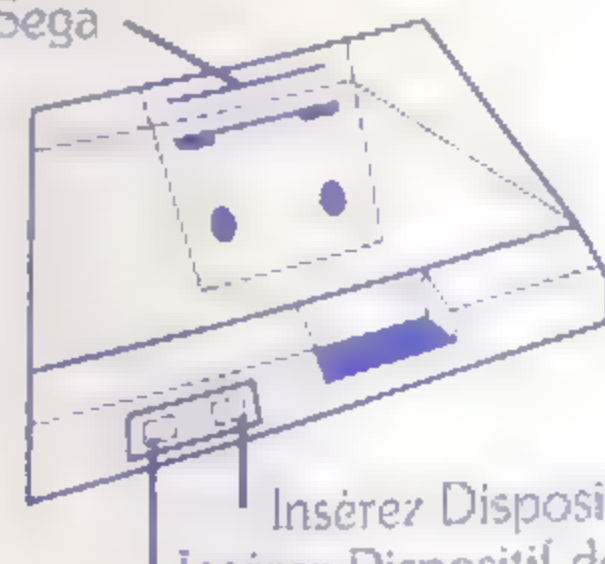
Lisez ce manuel entièrement pour vous assurer un maximum de plaisir pendant l'utilisation du jeu.

## MODE DE CHARGEMENT POUR COMMENCER

1. Assurez-vous que l'appareil soit éteint (sur OFF)
2. Branchez le(s) dispositif(s) de contrôle. *World Class Leaderboard* peut se jouer à 1, 2, 3 ou 4 joueurs avec des dispositifs de contrôle branchés dans l'une ou l'autre sortie.
3. Insérez doucement la cartouche de jeu *World Class Leaderboard* dans le lecteur. Elle se mettra facilement en place si vous l'alignez correctement.
4. Allumez l'appareil. Si rien n'apparaît sur l'écran, vérifiez l'insertion de la cartouche, le branchement du lecteur à la TV et le courant.

**ATTENTION:** N'oubliez jamais de vérifier que le lecteur soit sur OFF quand vous insérez ou quand vous retirez votre cartouche.

Insérez Cartouche Sega



Insérez Dispositif de Contrôle 1

Insérez Dispositif de Contrôle 2

## OPTIONS DE JEU

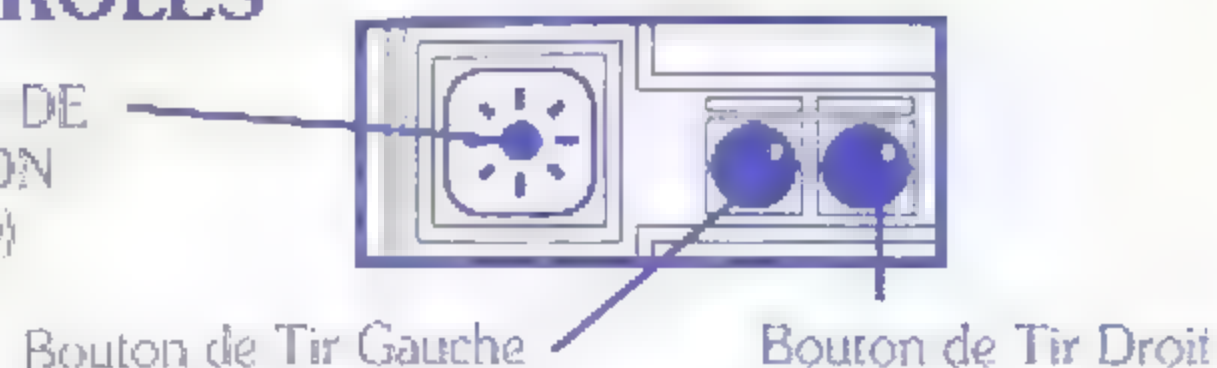
Quand le menu principal est affiché, sélectionnez l'une des options suivantes en appuyant vers le haut/bas puis sur le bouton de tir de gauche.

- **PLAY THE GAME (POUR JOUER)** - Sélectionnez pour faire une partie de golf. Consultez les instructions de jeu.
- **PUTTING GREEN (VERT D'ENTRAÎNEMENT)** - Le vert d'entraînement est conçu pour vous permettre de vous entraîner au putt à différents degrés d'inclinaison du vert.
- **DRIVING RANGE (CENTRE DE GOLF)** - Le centre de golf vous aidera à vous entraîner au mouvement de poignet quand vous frappez la balle.
- **REPLAY (POUR REJOUER)** - Recommencez la partie précédente avec le même nombre de joueurs, les mêmes noms, les mêmes niveaux de compétence et le même terrain. (Cette option n'apparaît pas au début d'une séance)



## RESUME ET DIAGRAMMES DES CONTROLES

BOUTON DE DIRECTION  
(Bouton-D)



### Dispositifs de Contrôle

BOUTON-D: Sélection de club et direction du coup

BOUTON DE TIR GAUCHE: Puissance du coup et Slice

BOUTON DE TIR DROIT: Appel et annulation du menu supérieur

## POUR JOUER

### 1. Select A Course (Sélectionnez un terrain) -

Il y a 4 terrains différents. Utilisez haut/bas pour mettre en valeur le terrain que vous voulez et appuyez sur le bouton de tir gauche pour sélectionner.

### 2. Number of Players (Nombre de joueurs) -

Utilisez les contrôles haut/bas pour mettre en valeur le nombre de joueurs (4 maximum) et appuyez sur le bouton de tir gauche pour sélectionner.

Vous devrez alors introduire le nom et sélectionner le niveau de compétence de chaque joueur l'un après

l'autre.

- 3. Enter Player Names (Introduisez les noms des joueurs)** - Utilisez le Bouton-D pour faire le tour de l'alphabet et appuyez sur le bouton de tir gauche pour sélectionner les lettres (maximum 8). Une fois que vous avez terminé, sélectionnez "END". Le dispositif de contrôle utilisé pour introduire le nom joue les coups du joueur de ce nom. ° Remarque - Le contrôleur utilisé pour introduire le nom jouera les coups pour ce joueur.
- 4. Enter Player Level (Sélectionnez un Niveau de Compétence)**-Utilisez les contrôles haut/bas pour mettre en valeur le niveau de compétence que vous désirez et appuyez sur Tir pour sélectionner.

**NOVICE (ENFANTS):** Ce niveau est conçu pour les jeunes enfants. Les coups ne sont ni hookés ni slicés et ne peuvent pas être modifiés par la force du vent. L'ordinateur sélectionnera aussi automatiquement le meilleur club pour la distance indiquée.

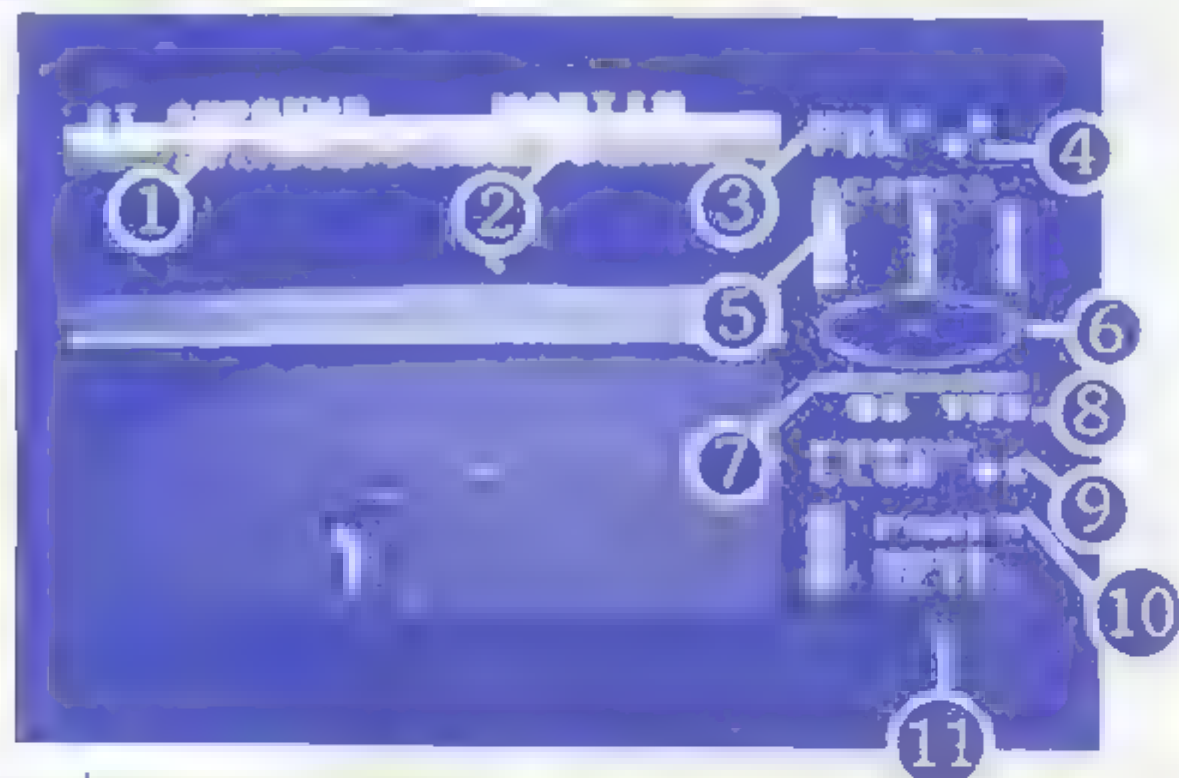
**AMATEUR:** Ce niveau peut être considéré comme le 'niveau débutant. La balle ne subit pas l'influence du vent, mais le coup peut être hooké ou slicé.

**PROFESSIONAL (PROFESSIONNEL):** Niveau supérieur - Pas de restrictions. Il est aussi plus difficile de putter à ce niveau car les marqueurs de distance sont effacés de l'Indicateur de Puissance et la barre de puissance n'est visible qu'au début du swing.



Les indicateurs apparaissent sur l'écran à tout niveaux de compétence.

## POUR JOUER A WORLD CLASS LEADERBOARD



1. Nom du joueur actuel
  2. Nom du terrain
  3. Nom du Trou en cours
  4. Par pour le trou
  5. Numéro de la partie pour les championnats à plusieurs parties
  6. Case de score - voir 'Pour Lire le Score'
  7. Indicateur de direction du vent
  8. Indicateur de force du vent
  9. Activer/désactiver coup punch.
- Le coup punch a un effet sur tous les clubs sauf le putter. Quand il est activé, la balle est frappée avec

une trajectoire beaucoup plus basse et à une distance beaucoup plus courté. Ceci est très utile pour les coups coupés courts et pour sortir des zones boisées et des pièges.

La sélection du punch est décrite dans la section "Utilisation du Menu Supérieur".

10. Sélectionnez un club. En appuyant sur le haut/bas du contrôleur, vous faites le tour de votre série de clubs.

### Sélectionnez un Club

Le tableau suivant indique la portée de chaque club de golf.

CLUB		COURT	LONG
1W	Bois1	162	293
3W	Bois3	135	261
5W	Bois5	128	249
1I	Fer1	118	234
2I	Fer2	107	223
3I	Fer3	96	213
4I	Fer4	84	201
5I	Fer5	77	192
6I	Fer6	66	179
7I	Fer7	57	164
8I	Fer8	46	147
9I	Fer9	32	123
PW	Cocheur d'Allée	18	90
Putter*	Fer Droit*	1"	64"



\* L'ordinateur sélectionne automatiquement le fer droit pour vous quand vous êtes sur le vert (à moins de 21 mètres du trou)

11. Indicateur de puissance de coup hook ou slice.

## UTILISATION DU MENU SUPERIEUR

Pendant le jeu, si le bouton de tir de droite est enfoncé, un Menu Supérieur apparaît. En utilisant le Bouton-D, les options suivantes peuvent être sélectionnées en appuyant sur le bouton de tir gauche. (NB. En appuyant sur le bouton de tir droit vous annulez le Menu Supérieur)

1. **Punch** - ceci fait alterner entre coup punch activé/désactivé
2. **Top View (Vue aérienne)** - ceci vous donne une vue en 2D du trou en cours et de la position de la balle.
3. **Left (Gauche)** - la vue est représentée avec une rotation sur la gauche par rapport au drapeau.
4. **Right (Droite)** - la vue est représentée avec une rotation sur la droite par rapport au drapeau.

Quand vous faites une partie de golf, vous ne pouvez pas accéder au menu supérieur à partir du vert d'entraînement.

Quand vous vous entraînez sur le vert, la seule option de Menu Supérieur est "Abort" (Abandonner). Ceci vous ramène à l'écran de titre.

Quand vous vous entraînez au centre de golf, les options du Menu Supérieur sont "Abort" (Abandonner) et "Punch".

## POUR AJUSTER LA DIRECTION DE VOTRE TIR

Ajustez la direction initiale du tir en déplaçant le marqueur de direction vers la gauche ou la droite en utilisant le Bouton-D.

## SWING ET FRAPPE DE LA BALLE

Une fois que vous avez sélectionné votre club et dirigé votre coup, vous devez commencer le swing, régler la puissance, et utiliser vos poignets pour contrôler les coups hookés ou slicés. Ces trois actions sont effectuées pendant le swing qui peut être visionné en regardant le golfeur ou l'indicateur de puissance/action des poignets.

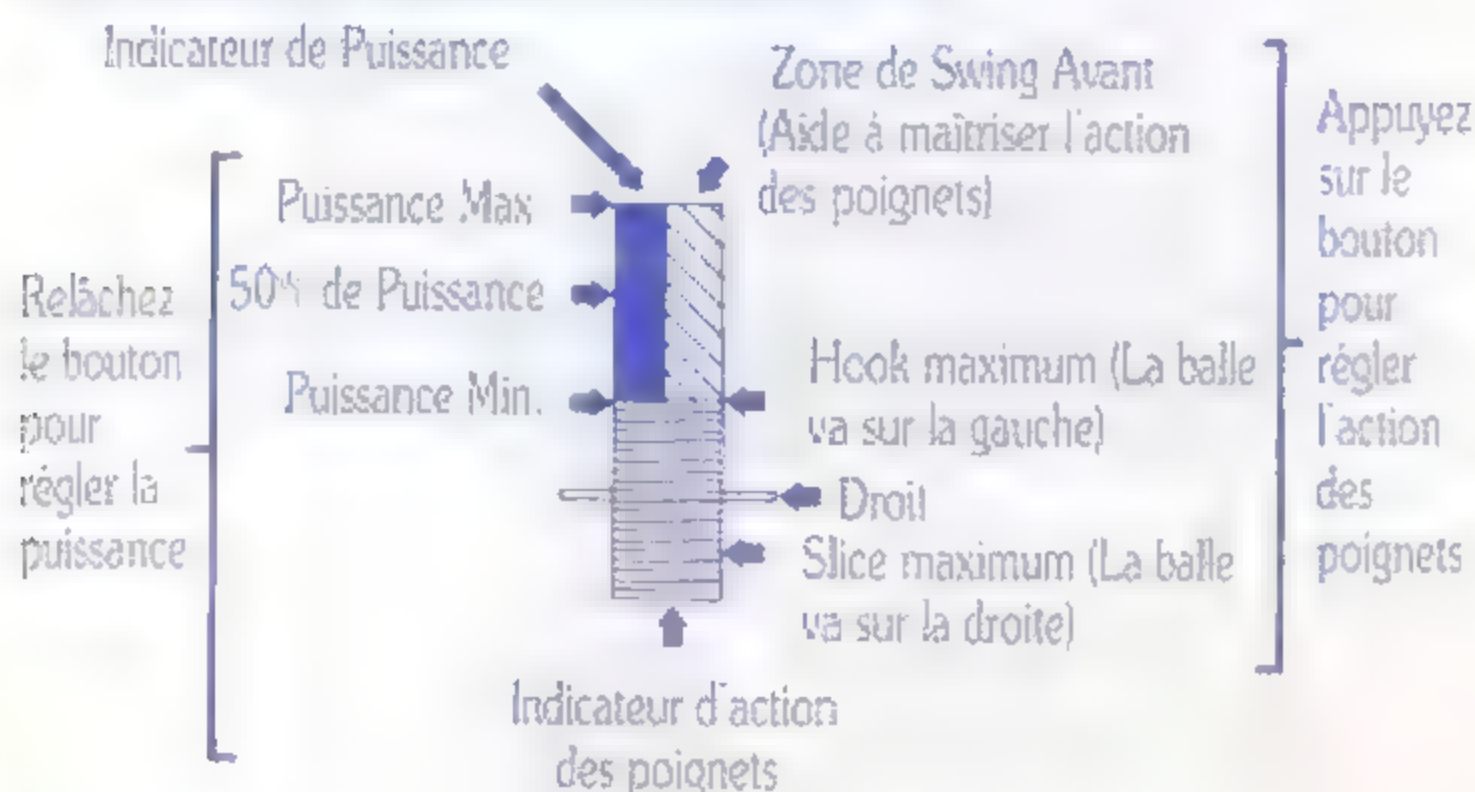
**1ère Etape** - Commencez le swing en enfonçant le bouton de tir de gauche.

**2ème Etape** - Réglez la puissance en relâchant le bouton pendant le swing arrière.



Pendant le swing arrière, la puissance est indiquée dans la partie supérieure gauche de l'indicateur de puissance/action des poignets. Plus vous êtes près de la fin du swing arrière, plus votre coup aura de puissance. Quand vous relâchez le bouton, le réglage que vous avez choisi est fixé sur l'indicateur.

## L'INDICATEUR DE PUISSANCE/ ACTION DES POIGNETS



**3ème Etape** - Réglez l'action des poignets en appuyant sur le bouton au moment du contact avec la balle ou à peu près à ce moment-là. Si vous utilisez vos poignets exactement au moment où le club frappe la balle vous obtiendrez un coup droit. Si vous refermez vos poignets trop tôt, le coup sera "hooké" (la balle ira sur la gauche). Si vous les refermez trop

tard, le coup sera "slicé" (la balle ira sur la droite). Quand le bouton est enfoncé, le moment exact de l'action des poignets est fixé sur l'indicateur.

La séquence du swing est donc: bouton de tir de gauche \_ relâcher \_ bouton de tir de gauche.

Quand vous vous entraînez au centre de golf au lieu de faire une partie de golf, la position finale de chaque coup est mise en valeur pour que vous puissiez vous rendre compte de vos progrès.

## PUTTING (POUR PUTTER)

Une fois que vous êtes sur le vert, l'ordinateur sélectionne automatiquement le putter et enlève le drapeau. Vous ne pouvez plus changer de club à partir de là.

## Niveaux Debutants et Amateurs

Utilisez le marqueur pour viser. Il se peut que la balle vire sur la gauche ou sur la droite en fonction de l'inclinaison du vert. Pour déterminer l'importance et la direction de cette déviation, apprenez à lire l'indicateur d'inclinaison.

Évaluez la puissance nécessaire après avoir pris note de la distance à laquelle se trouve le trou. Appuyez sur le bouton de tir de gauche et maintenez-le



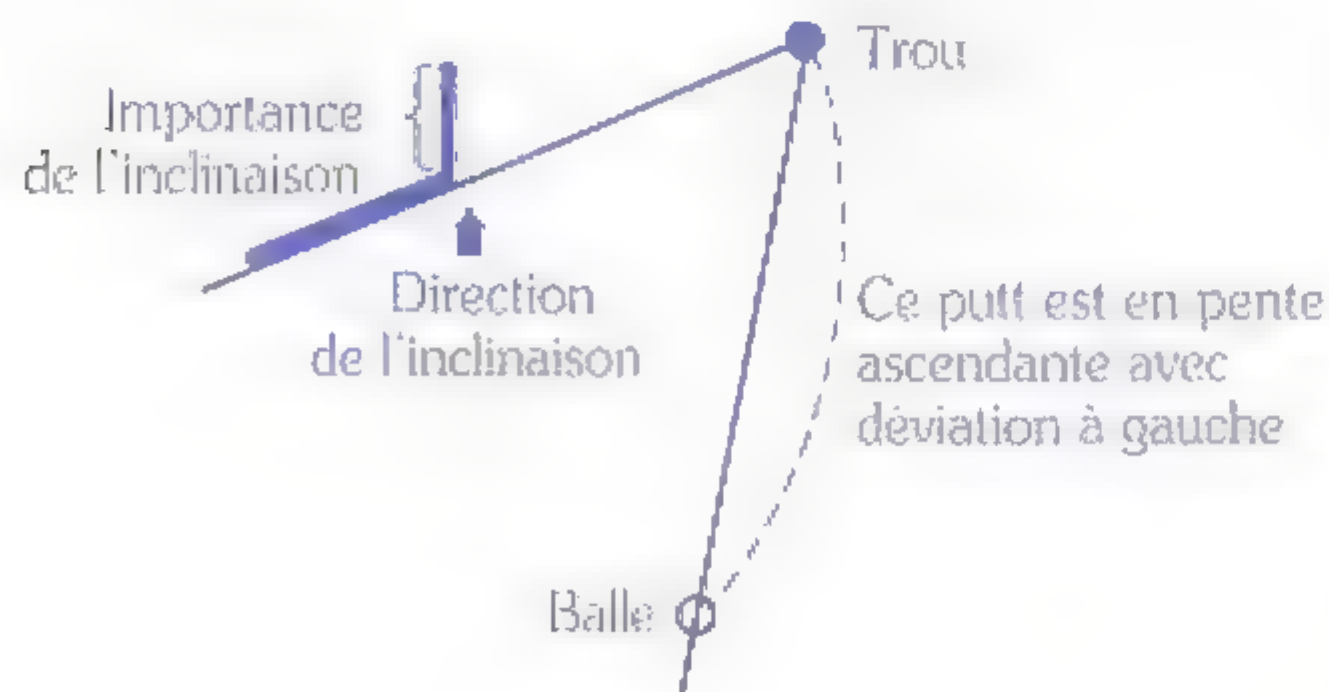
enfoncé jusqu'à ce que le niveau de puissance soit suffisant pour atteindre le trou - puis relâchez-le. Le golfeur puttera automatiquement.

Consultez l'illustration ci-dessous.

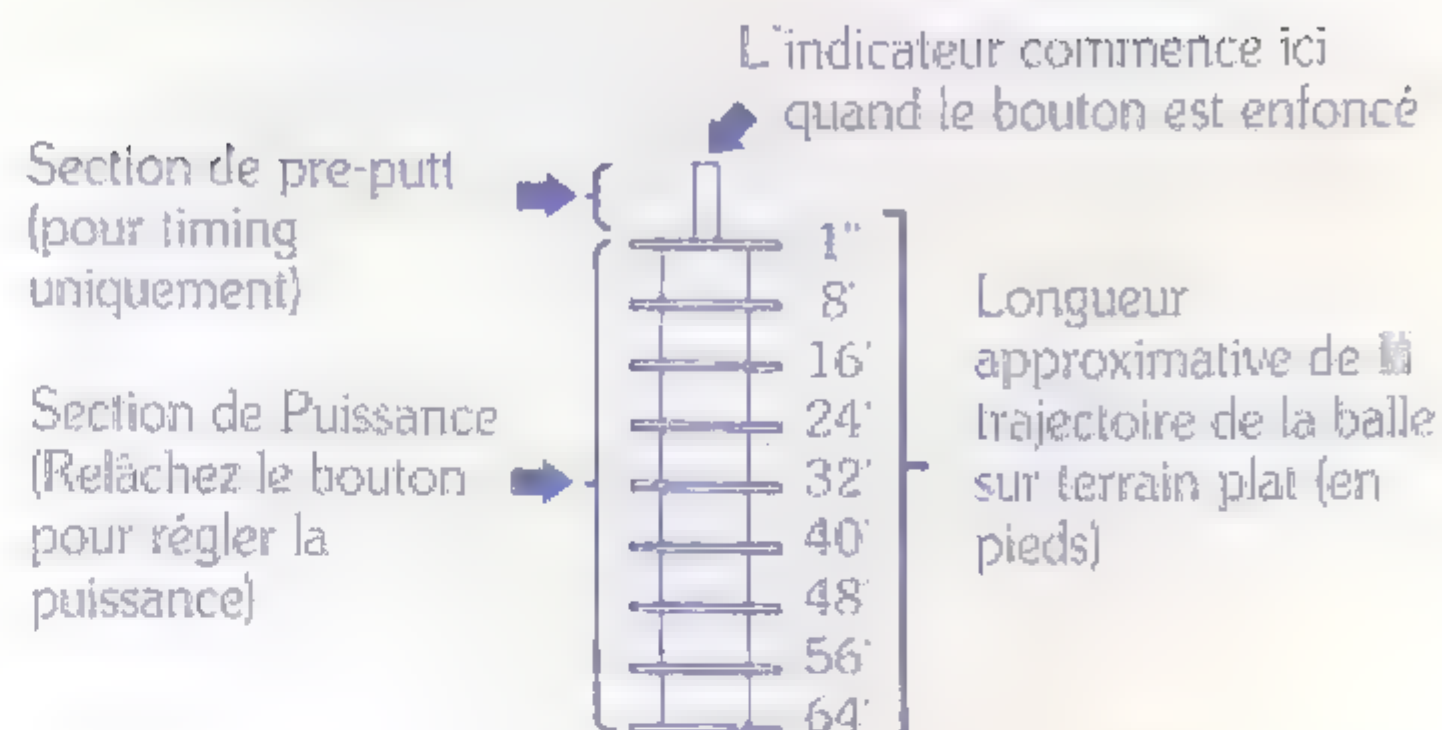
## Niveau Professionnel

Le putt est le même que pour le niveau amateur avec une exception, l'indicateur de puissance ne donne d'indications précises qu'entre 1" et 8" (2.5cm et 240cm). Au-dessus de 8", c'est au golfeur d'évaluer lui-même combien de temps il devrait maintenir le bouton enfoncé pour frapper la balle suffisamment fort pour son putt. Quand le bouton est relâché, un marqueur apparaît sur l'indicateur de puissance, affichant la puissance choisie.

## Indicateur D'Inclinaison



## Indicateur de Puissance



## Lecture du Score

N.B. La ligne du joueur actuel apparaît mise en valeur sur le tableau de score

N	09	1	← score du joueur 1
P	12	E	← coups en dessus ou en dessous du par (le trou en cours est exclu à moins que le par n'ait déjà été dépassé pour ce trou).
N	08	-1	
A	05	+2	

Signifie niveau  
N - Débutant  
A - Amateur  
P - Professionnel

Nombre de coups joués jusqu'à présent pour le trou en cours

Le tableau ci-dessus apparaît pendant le jeu. Le Leaderboard apparaît également à la fin de chaque trou.



## REGLES DE SCORE

1. Vous recevez 1 point (coup) à chaque fois que vous frappez la balle.
2. Vous recevez une pénalité de distance si une balle tombe dans l'eau.
3. Le score le plus bas est le gagnant.

## REGLES DU JEU

1. **Position de la Balle:** Vous devez frapper la balle à l'endroit où elle a atterri. Exception faite des balles qui atterrissent dans l'eau. (Voir ci-dessous)

2. **Dans L'Eau:** Si votre balle tombe dans l'eau, vous voyez et vous entendez un **SPLASH**. Vous recevez une pénalité de distance et votre balle est automatiquement remise à l'endroit où vous aviez effectué le coup.

## CONSEILS UTILES

1. Allez toujours au Centre de Golf avant de commencer. Ceci vous permet de perfectionner votre swing.
2. Soyez extrêmement prudent quand vous jugez votre distance au-dessus d'un plan d'eau. Si la trajectoire de votre balle est trop courte et finit dans l'eau, vous recevrez une pénalité de distance.

3. Apprenez à utiliser les coups hookés et slicés. Vous pouvez les utiliser à votre avantage pour les coups difficiles et quand le vent est activé.
4. Quand vous utilisez votre cocheur d'allée, assurez-vous que vous avez vérifié si la distance est indiquée en pieds ou en yards.
5. Tout coup effectué à partir du rough sera considérablement amoindri. De façon à effectuer un bon coup à partir d'un bunker, vous devez frapper à moins de deux barres du centre exact (tir droit) sur l'Indicateur de puissance.

## METHODES DE JEU

### 1 Joueur

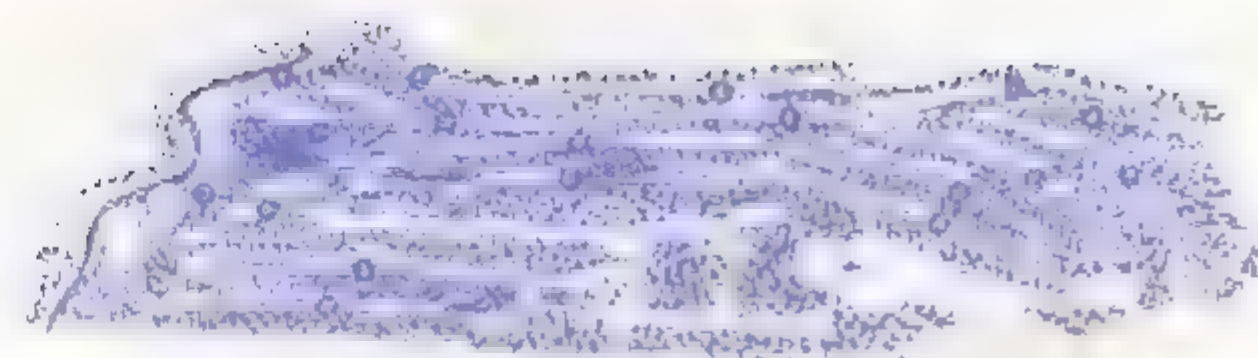
Dans ce jeu vous jouez seul, soit contre le par soit contre votre record personnel. Vous ne jouez PAS contre l'ordinateur.

### 2 Joueurs ou plus

1. Une fois que chaque joueur est parti du tee pour le Trou 1, le joueur le plus éloigné du trou tire le premier et ainsi de suite dans l'ordre décroissant. Si, après votre coup, vous êtes encore le plus éloigné, c'est encore à vous de jouer. Vous continuez jusqu'à ce que vous ne soyez plus le plus éloigné.



2. Décidez de l'ordre de départ des joueurs au tee quand vous tapez les noms au début du jeu. Cet ordre détermine quel affichage de score est le votre pendant toute la durée du jeu. Si vous êtes le second à partir du tee au Trou 1, le second affichage indique toujours votre score.
3. Une fois qu'un trou a été joué, le joueur avec le score le plus bas pour ce trou, commence le premier au tee du trou suivant. Ceci s'appelle "avoir l'honneur". Etant donné qu'il y a un score individuel pour chaque trou, vous pourrez déterminer qui a l'honneur. L'ordinateur enregistre également ces scores.



### **Doral Country Club**

Ce terrain de Floride, construit en 1962, est surnommé le Monstre Bleu car il s'étale sur presque autant d'eau que de terre. Chaque année le Doral Ryder Open s'y déroule.

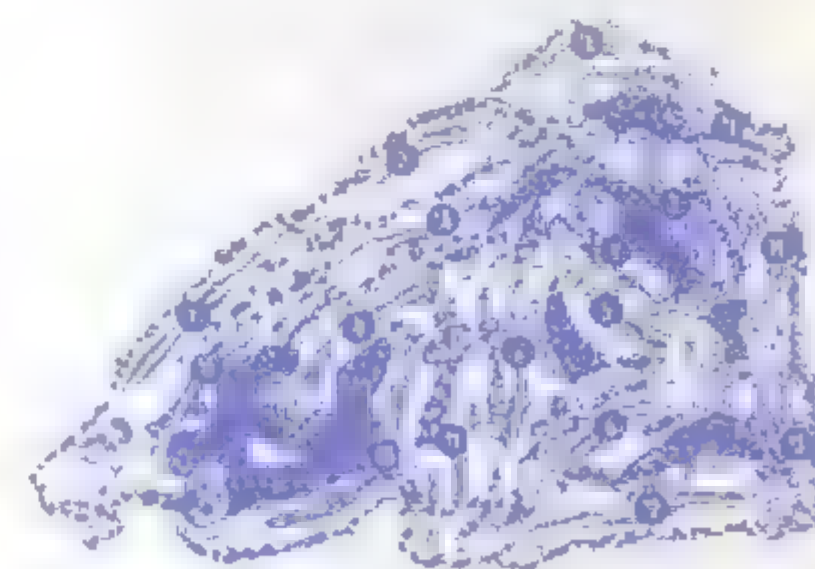
ALLER	3405 yards	Par 36
RETOUR	3540 yards	Par 36
TOTAL	6945 yards	Par 72

## **TERRAINS**

### **Champions Cypress Creek**

Ce terrain texan fut conçu en 1957 pour être "Le plus Grand et le Meilleur du Monde". De nombreux tournois de Golf PGA y ont eu lieu y compris l'U.S. Open et le Ryder Cup.

ALLER	3628 yards	Par 36
RETOUR	3604 yards	Par 35
TOTAL	7232 yards	Par 71





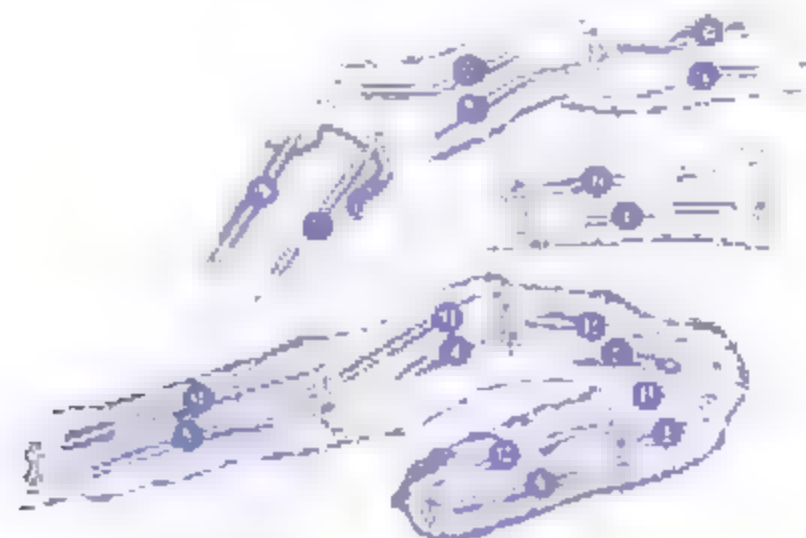
## St. Andrews

Ce "Royal and Ancient Club" fut fondé en 1754 et il est possible que le golf ait été pratiqué à St Andrews depuis 1552. Ces verts doubles en sont l'une des plus uniques de ses caractéristiques. Ils sont si immenses qu'un joueur peut se trouver face à une longueur de putt inimaginable sur les autres terrains.

ALLER 3516 yards Par 36

RETOUR 3473 yards Par 36

TOTAL 6989 yards Par 72



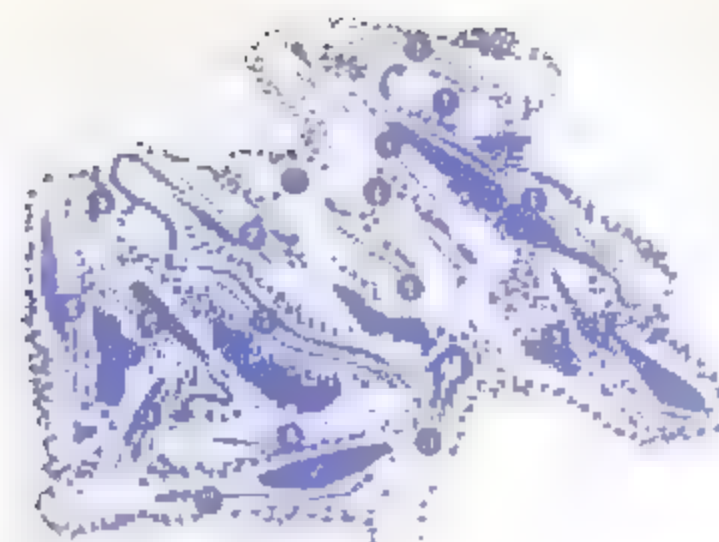
## Gauntlet Country Club

Conçu pour être l'ultime défi de golf de *World Class*, peu de terrains combinent une telle épreuve de talent et de courage. Le parcours de chaque fairway est extrêmement pénible tandis que les pièges et les plans d'eau sont nombreux et périlleux.

ALLER 3180 yards Par 36

RETOUR 3263 yards Par 36

TOTAL 6443 yards Par 72



## GARANTIE

U.S. Gold se réserve le droit d'améliorer le produit décrit dans ce manuel à n'importe quel moment et sans préavis.

U.S. Gold ne s'engage à aucune garantie, exprimée ou non, concernant ce manuel, sa qualité, sa valeur marchande ou son utilisation à des fins particulières. Si le produit lui-même (c.à.d non pas le programme logiciel, qui est vendu "tel quel") présentait un défaut quelconque pendant les 90 jours de la limite de garantie, rappez-le dans son état d'origine à votre revendeur.



# WORLD CLASS LEADERBOARD™

Jetzt haben Sie die Möglichkeit, auf den Golfplätzen spielen, die sogar den Profis zu schaffen machen. *World Class* erfordert Konzentration, Geschicklichkeit und Kontrolle.

Lesen Sie bitte vor Spielbeginn das gesamte Handbuch, damit Sie optimalen Spielspaß haben.

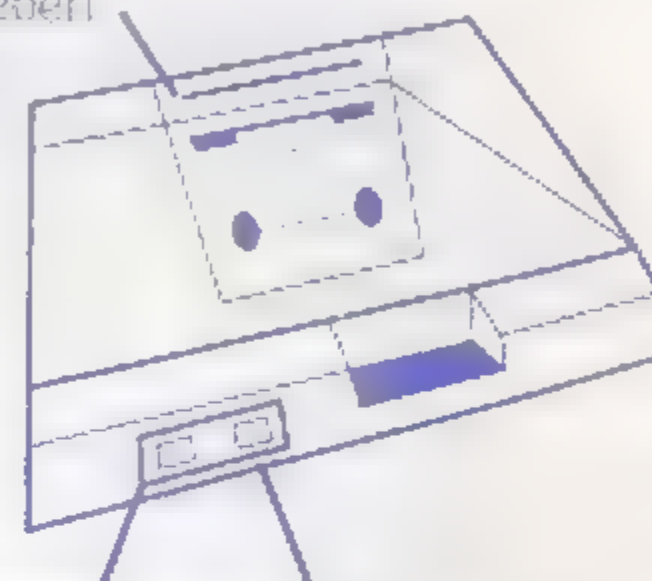
## LADIANWEISUNGEN

### START:

1. Überzeugen Sie sich, daß das Gerät ausgeschaltet ist.
2. Steuerpad anschließen. *World Class Leaderboard* kann als ein Spiel für 1 bis 4 Spieler gespielt werden.
3. Schieben Sie das *World Class Leaderboard*-Spielmodul vorsichtig in das Gerät. Ist das Modul korrekt ausgerichtet, so sollte es leicht in das Gerät gleiten.
4. Schalten Sie nun das Gerät ein. Sollte der Schirm leer bleiben, überprüfen Sie bitte, daß das Modul richtig eingegeben wurde und das Gerät korrekt an Fernsehgerät und Steckdose angeschlossen ist.

**WICHTIG:** Bevor Sie Ihr Modul in das Gerät eingeben oder herausnehmen, sollten Sie sich immer überzeugen, daß das Gerät ausgeschaltet ist.

Sega-Modul eingeben



Steuerpad 1 eingeben

Steuerpad 2 eingeben

## SPIELOPTIONEN

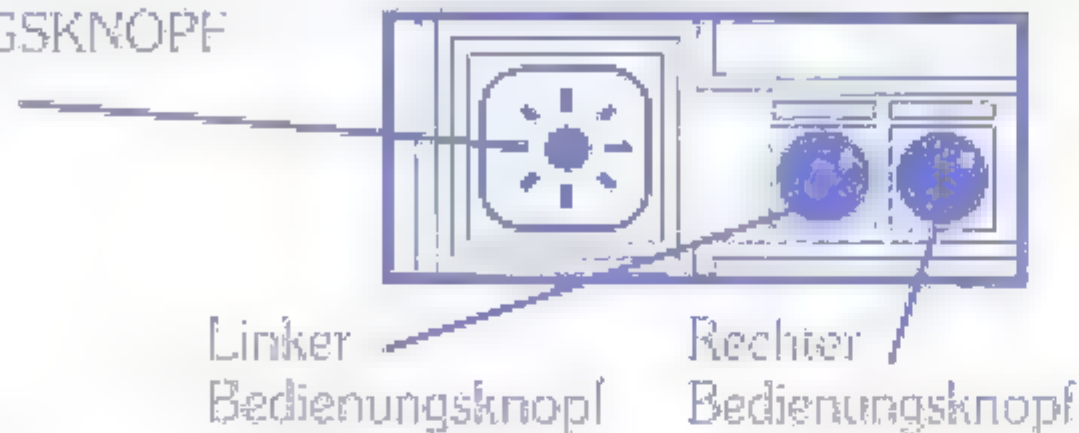
Wenn das Hauptmenü gezeigt wird, können Sie eine der folgenden Optionen wählen, indem Sie Hoch/Runter gehen und dann den linken Feuerknopf drücken.

- **PLAY THE GAME:** Eine Runde Golf spielen. Lesen Sie die Spielanleitung durch.
- **PUTTING GREEN.** Hier können Sie üben, aus verschiedenen Richtungen und aus unterschiedlichen Neigungswinkeln den Ball aufs Grün zu schlagen.
- **DRIVING RANGE.** Hier können Sie die Schlagstärke/Handgelenk-Sequenzen beim eigentlichen Schlagen des Balls üben.
- **REPLAY:** Das vorher gespielte Spiel kann mit dieser Option neu gestartet werden, mit derselben Anzahl an Spielern, denselben Namen, Levels, und Kursen. (Diese Option steht an Anfang eines Durchgangs nicht zur Verfügung.)



## ZUSAMMENFASSUNG DER KONTROLLFUNKTIONEN

RICHTUNGSKNOPE  
(D-Knopf)



### Steuerung

D-KNOPE: Schlägerauswahl & Schlagrichtung

LINKER BEDIENUNGSKNOPE: Schlagstärke & Slice (Drall)

RECHTER BEDIENUNGSKNOPE: Hauptmenü aufrufen & beenden

## SPIELANWEISUNG

### 1. Select a Course (Wählen Sie einen

**Golfplatz aus)** - Vier verschiedene Plätze stehen zu Ihrer Wahl. Heben Sie den gewünschten Platz mit Hilfe der Hoch/Runter-Steuerung hervor und drücken Sie zur Auswahl den linken Bedienungsknopf.

### 2. Number of Players (Wählen Sie die

**Anzahl der Spieler)** - Mit der Hoch/Runter-Steuerung heben Sie die gewünschte Anzahl der Spieler (bis zu vier Spieler) hervor und drücken Sie zur Auswahl den linken Bedienungsknopf.

Anschließend werden Sie aufgefordert, Namen und Schwierigkeitsstufe für jeden Spieler einzugeben.

### 3. Enter Player Names (Geben Sie die

**Namen der Spieler ein)** - Mit Knopf "D" können sie den Leuchtzeiger durch das Alphabet bewegen. Drücken Sie den linken Bedienungsknopf einmal, um einzelne Buchstaben auszuwählen (maximal acht). Mit der Option "END" schließen Sie die Namenseingabe ab. Anmerkung - Das Steuerpad, mit dessen Hilfe der Name eingegeben wurde, wird auch die Schläge für diesen Spieler ausführen.

### 4. Enter Player Level (Schwierigkeitsstufe

**für den Spieler eingeben)** - Benutzen Sie die Hoch/Runter-Steuerung, um den gewünschten Level hervorzuheben und drücken Sie zur Auswahl den linken Bedienungsknopf.

**NOVICE (ANFANGER)** - Dieser Level ist für Kinder gedacht. Der Ball wird weder nach rechts noch nach links drehen und auch nicht durch Wind beeinflusst. Außerdem bestimmt der Computer automatisch, welcher Schläger von der jeweiligen Spielposition eingesetzt wird.

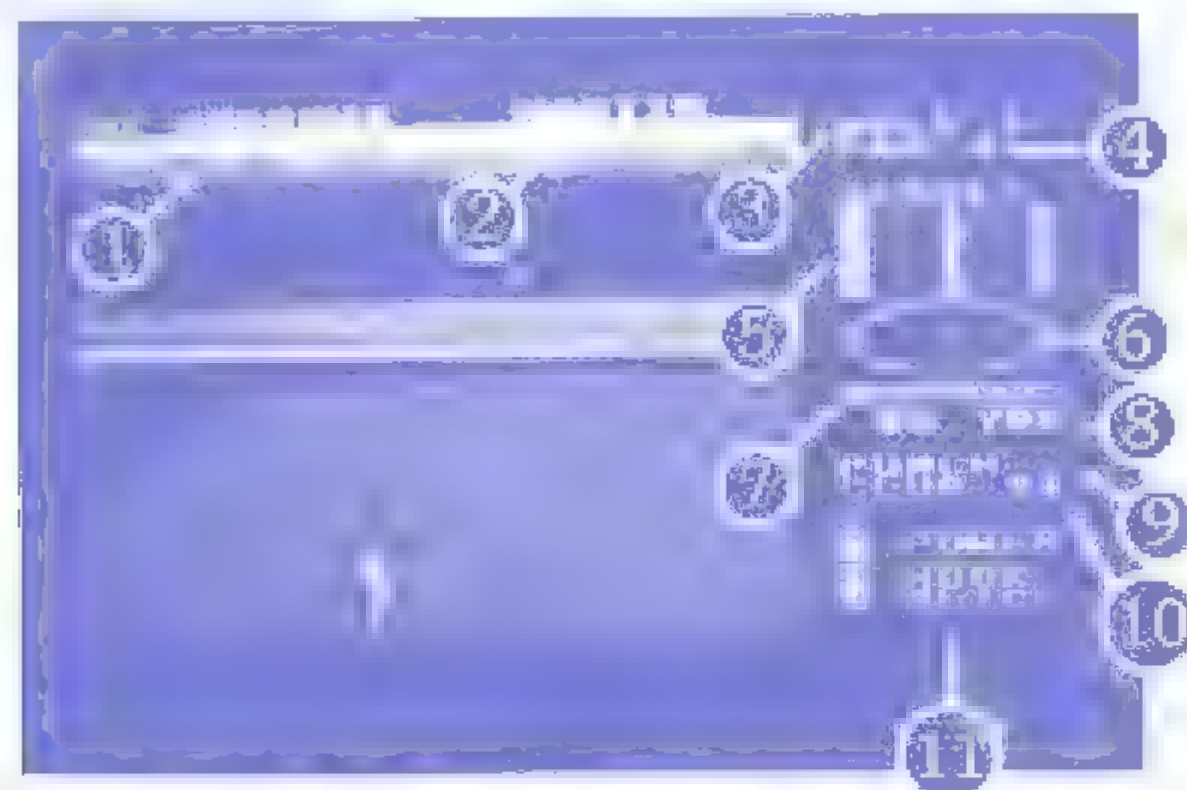
**AMATEUR** - Dies ist der Anfänger-Level. Der Ball wird nicht durch Wind beeinflusst, hat aber Rechts- oder Linksdrall.

**PROFESSIONAL** - Level für Fortgeschrittene: keinerlei Beschränkungen. Außerdem sind die Schläge auf dem Grün schwieriger, da die Entfernungsmarkierungen auf der Schlagstärke-Anzeige wegfallen und die Stärke-Leiste nur zu Beginn des Schwungs sichtbar ist.



Unabhängig von der eingestellten Schwierigkeitsstufe werden alle Indikatoren stets auf dem Bildschirm angezeigt.

## DAS SPIEL



1. Name des Golfplatzes
2. Name des Spielers
3. Loch, an dem gerade gespielt wird.
4. Der Par für das Loch
5. Punkteangabe - vergleichen Sie "Der Punktestand"
6. Windrichtungsanzeiger
7. Windstärkeanzeiger
8. Abstand vom Ball bis zum Flaggenstock
9. Punch-Schlag: "✓" = aktiv; "x" = nicht aktiv

Der Punch-Schlag betrifft alle Schläge außer dem Putter. Wenn diese Option eingeschaltet ist, wird der

Ball mit einer erheblich niedrigeren Flugbahn und einer deutlich kürzeren Entfernung geschlagen. Dies ist sehr nützlich für Clip-Schläge und um aus Bunkern und Bäumen wieder herauszukommen.

Wie der Punch-Schlag gewählt wird, ist in dem Abschnitt "Benutzung des Obermenüs" beschrieben.

10. Wählen Sie einen Schläger. Gehen Sie mit Hilfe des "D" -Knopfes durch die zur Verfügung stehenden Schläger.

## Wahl eines schlägers

Die folgende Liste gibt einen Überblick über die Reichweiten jeden Schlägers:

SCHLÄGER	KURZ	LANG
1W 1 Holz	162	293
3W 3 Holz	135	261
5W 5 Holz	128	249
1I 1 Eisen	118	234
2I 2 Eisen	107	223
3I 3 Eisen	96	213
4I 4 Eisen	84	201
5I 5 Eisen	77	192
6I 6 Eisen	66	179
7I 7 Eisen	57	164
8I 8 Eisen	46	147
9I 9 Eisen	32	123
PW Pitching-Wedge	18	90
Putter	1'	64'



\* Der Computer wählt automatisch den richtigen Putter, wenn Sie auf dem Grün spielen.

## 11. Powerdrall-Anzeige

### BENUTZUNG DES OBERMENÜS

Wird während des Spiels der rechte Feuerknopf gedrückt, so erscheint das Obermenü. Mit Hilfe des "D"-Knopfes können die folgenden Optionen durch Drücken des linken Steuerknopfs gewählt werden. (Anm. : Mit dem rechten Steuerknopf kann das Hauptmenü beendet werden).

1. **Punch** - damit kann der Punch-Schlag ein- oder ausgeschaltet werden.
2. **Topview** - dies gibt eine zweidimensionale Sicht von oben auf das augenblicklich gespielte Loch und die Position des Balls.
3. **Left** - Änderung des Bildausschnittes durch Schwenk nach links in Bezug auf den Flaggenstock.
4. **Right** - Änderung des Bildausschnittes durch Schwenk nach rechts in Bezug auf den Flaggenstock.

Aus einer laufenden Golfpartie heraus kann das Hauptmenü vom Grün aus nicht aufgerufen werden.

Beim Üben (Rasen) auf dem Grün (Putten) steht im

Hauptmenü nur die Funktion "Abort" (Abbrechen) zur Verfügung. Damit gehen Sie wieder zum Titel-Bildschirm zurück.

Beim Üben auf dem Drivingrange stehen im Hauptmenü die Funktionen "Abort" und "Punch" zur Verfügung.

### AUSRICHTUNG DER ZIELEINSTELLUNG

Die anfängliche Richtung des Schlages kann ausgerichtet werden, indem die Zielmarkierung mit Hilfe des "D"-Knopfes nach rechts oder links versetzt wird.

### SCHWINGEN SIE DEN SCHLÄGER UND SCHLAGEN SIE DEN BALL

Nachdem Sie Ihren Schläger gewählt und Ihr Ziel anvisiert haben, müssen Sie mit dem Schläger ausholen, die Schlagstärke festsetzen und Ihre Handgelenke so halten, daß der Rechts- oder Linksdrall kontrolliert wird. Alle drei Faktoren werden während der Schwung-Sequenz bestimmt, die Sie entweder am Golfspieler selbst oder auf der Schlagstärke/Handgelenks-Anzeige beobachten können.

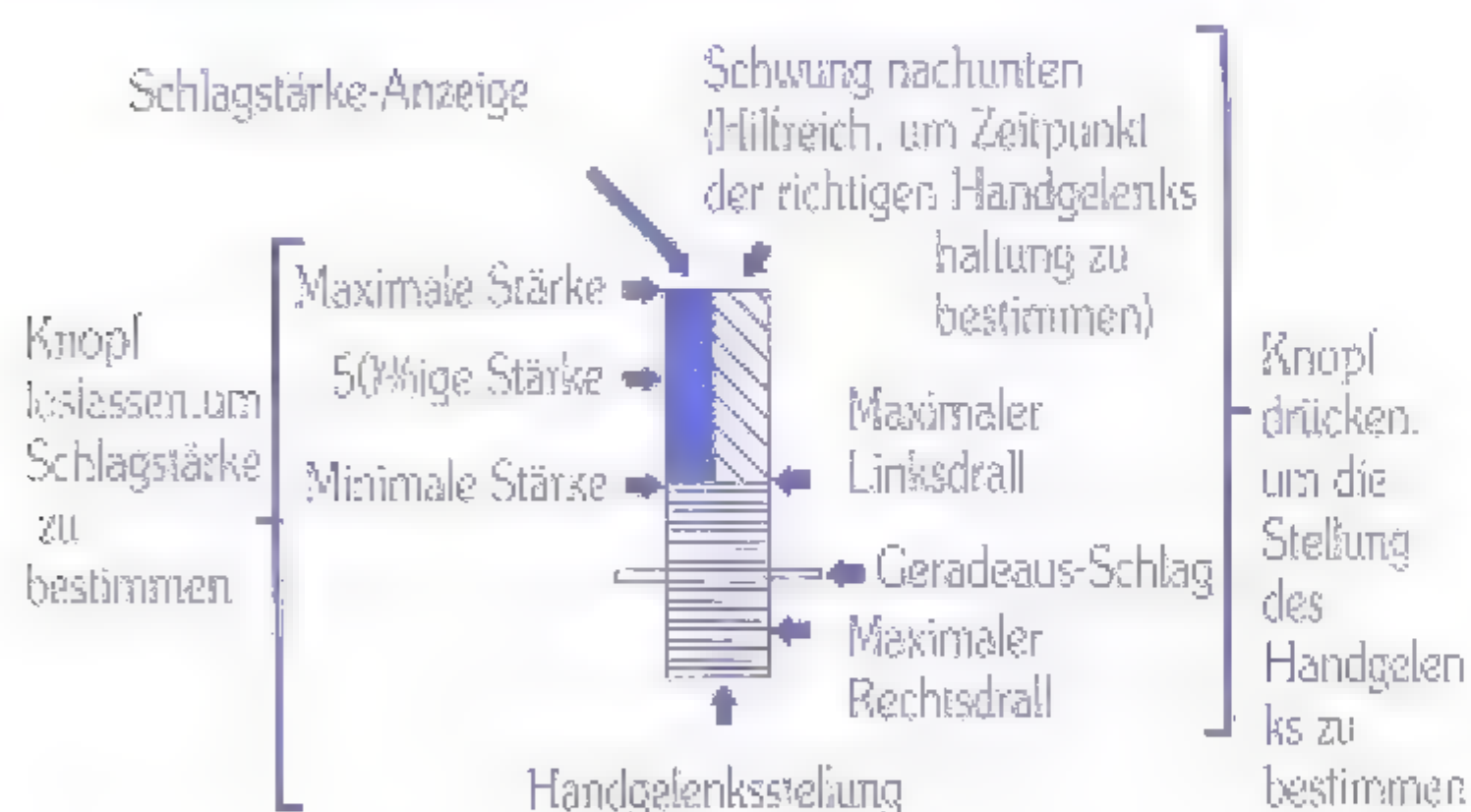
**Erster Schritt** - Beginnen Sie den Ausholvorgang, indem Sie den linken Feuerknopf drücken.

**Zweiter Schritt** - Setzen Sie die Schlagstärke fest, indem Sie den Knopf während des Schwunges loslassen. Während dieses Vorgangs wird die Schlagstärke im linken



oberen Teil der Stärke-/Handgelenks-Anzeige dargestellt. Schwunghöhe und Schlagstärke sind miteinander gekoppelt, d. h. je höher der Schwung, desto stärker der Schlag. Sie bestimmen durch den Zeitpunkt, an dem Sie den Knopf loslassen, die Höhe des Schwungs und damit die Stärke des Schlags. Diese wird auf der Anzeige angegeben.

## STÄRKE/HANDGELENKS-ANZEIGE



**Dritter Schritt** - Bestimmen Sie die Stellung des Handgelenks vor oder beim Kontakt mit dem Ball. Machen Sie Ihre Handgelenke steif, wenn der Schläger auf den Ball trifft, so führen Sie einen Geradeaus-Schlag aus. Lassen Sie Ihr Handgelenk zu früh einrasten, so erhält der Ball einen Linksdrall

(hook). Erfolgt der Vorgang zu spät, so erhält der Ball einen Rechtsdrall (slice). Wenn der Knopf gedrückt wird, wird der Zeitpunkt auf der Anzeige angegeben.

Die Schwungsequenz sieht also folgendermaßen aus: Linken Feuerknopf drücken \_ Loslassen \_ Linken Feuerknopf drücken.

Anders als bei einer richtigen Golfpartie, wird beim Üben des Abschlags die Position des Balles auf dem Bildschirm hervorgehoben dargestellt, damit Sie Ihre Fortschritte überprüfen können.

## PUTTING (PUTTEN)

Sind Sie auf dem Grün angekommen, so bestimmt der Computer automatisch den Putter und entfernt den Flaggenstock. Nun können Sie Ihren Schläger nicht mehr wechseln.

### Anfänger - und amateur-levels

Benutzen Sie die Markierung, um Ihren Schlag auszurichten. Der Ball kann nach links oder rechts ausbrechen, je nach Neigung des Grüns. Um den Grad und die Richtung der Neigung bestimmen zu können, müssen Sie lernen, die Neigungsanzeige zu lesen.

Schätzen Sie die Schlagstärke, indem Sie die angegebene Entfernung zum Loch beachten. Halten

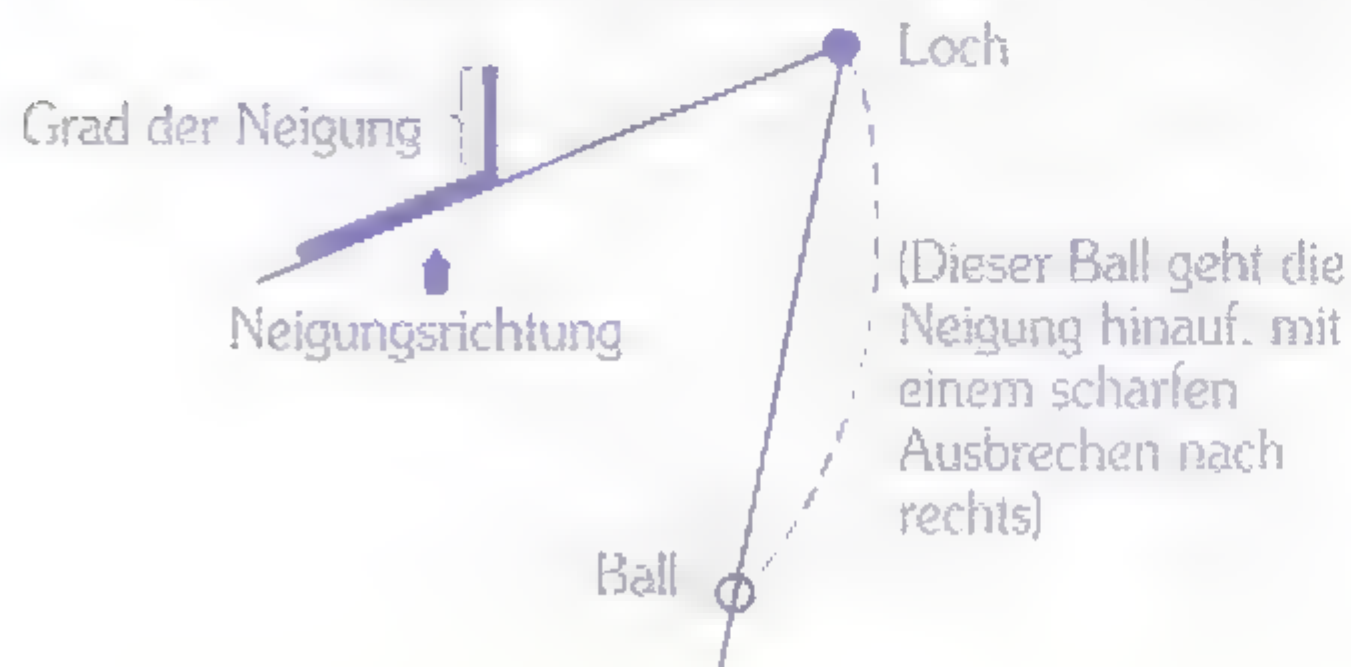


Sie den linken Feuerknopf gedrückt, bis die Schlagstärke ausreichend ist, um das Loch zu erreichen, und lassen Sie ihn dann los. Der Golfspieler führt dann automatisch den Schlag aus. Schauen Sie sich die untenstehende Zeichnung an.

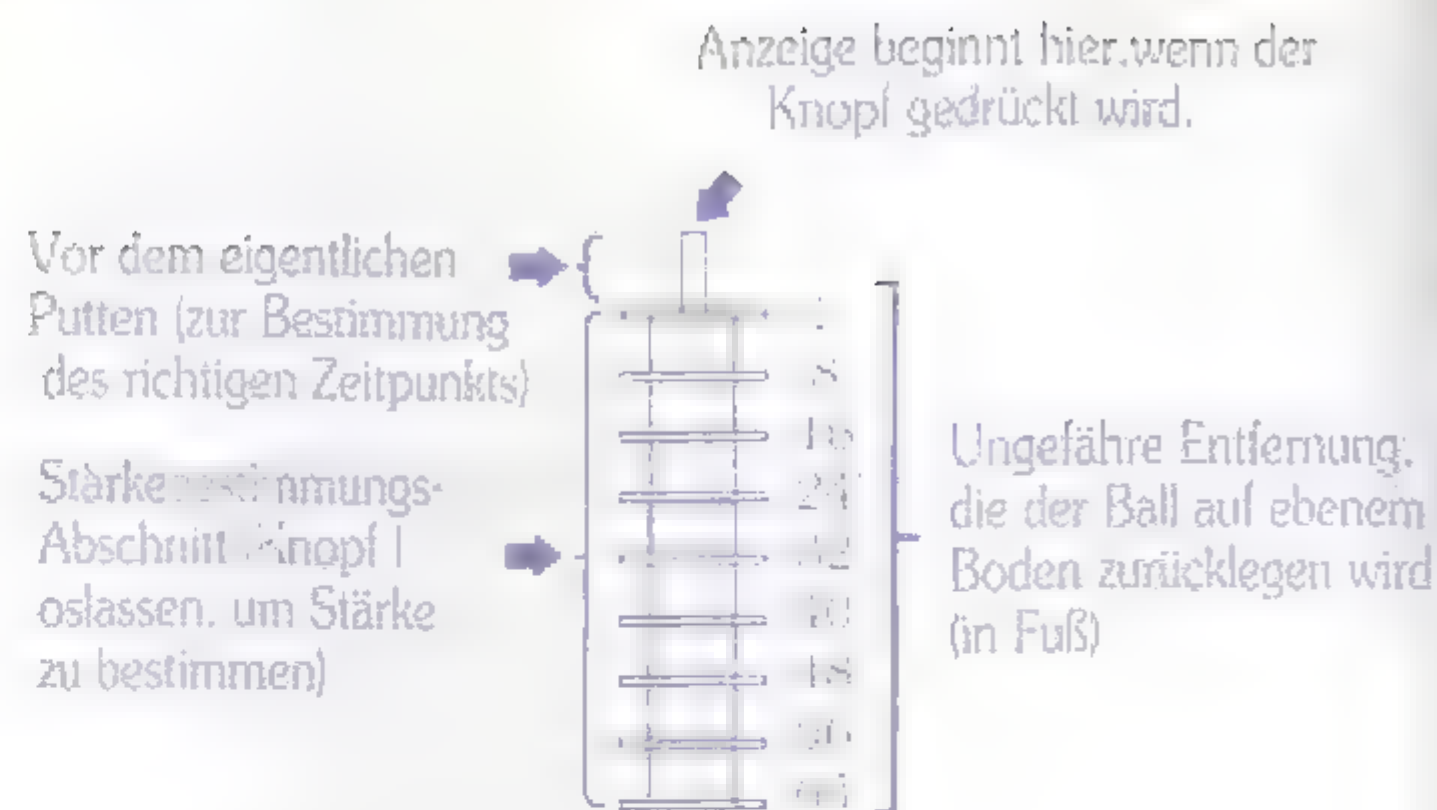
## Berufsspieler-level

Das Putten erfolgt auf die gleiche Weise wie beim Amateur-Level, doch gibt der Stärke-Anzeiger eine genaue Angabe nur für den Bereich zwischen 1 - 8 Fuß an. In den anderen Bereichen muß der Golfspieler selbst schätzen, wie lange der Knopf gedrückt werden muß, um den Putter hart genug zu treffen. Wenn der Knopf losgelassen wird, erscheint eine Markierung auf der Anzeige, die die von Ihnen bestimmte Stärke angibt.

## Neigungsanzeige



## Schlagstärke-Anzeige



## Der Punktestand

(Anmerkung: Der Punktestand des momentanen Spielers wird auf der Tafel hervorgehoben.)

N	09	1	← Punktestand des ersten
P	12	E	← Spielers
N	08	1	Schläge über oder unter
A	05	+2	dem Par zu diesem

Angabe des Levels  
N - Anfänger  
A - Amateur  
P - Profi

Anzahl der beim jeweiligen Loch gespielten Schläge. Diese Tabelle wird beim Spiel angezeigt.

(Dieser Ball geht die Neigung hinauf, mit einem scharfen Ausbrechen nach rechts)

Zusätzlich dazu wird nach Abschluß jedes Loches die Rangfolge der Spieler (Ergebnistafel) eingeblendet



## REGELN FÜR DEN PUNKTEERWERB

1. Jedesmal, wenn Sie den Ball schlagen, erhalten Sie einen Punkt.
2. Sie erhalten einen Strafpunkt, wenn Sie den Ball ins Wasser schlagen.
3. Der Spieler mit dem niedrigsten Punktestand gewinnt.

## SPIELREGELN

1. **Der Ball muß so, wie er liegt, gespielt werden.** Sie müssen den Ball von der Position aus, in der er gelandet ist, spielen. Ausgenommen sind Bälle, die im Wasser landen. (Vgl. unten)
2. **Im Wasser.** Wenn Ihr Ball in einem Wasserhindernis landet, werden Sie ein Aufspritzen sehen und hören. Sie erhalten einen Strafpunkt, und der Ball wird automatisch an seinen Ausgangspunkt zurück gebracht.

## HINWEISE FÜR DAS SPIEL

1. Gehen Sie vor Beginn des Spiels immer zum Drivingrange. Sie können dann Ihren Schwung besser kontrollieren.
2. Seien Sie besonders vorsichtig in der Schätzung von Entfernungen, wenn der Schlag über ein Wasserhindernis gehen soll. Ist Ihr Ball zu kurz und landet im Wasser, so erhalten Sie einen Strafpunkt.

3. Lernen Sie, Links- und Rechtsdrill zu kontrollieren. Sie können ihn bei schwierigen Schlägen und schwierigen Windbedingungen zu Ihrem Vorteil einsetzen.
4. Wenn Sie Ihr Wedge benutzen, so überprüfen Sie, ob die Entfernungsangabe in Yards oder Fuß ist.
5. Jeder Schlag aus einem rauen Gelände wird beträchtlich schwächer sein als von ebenem Boden. Um einen guten Schlag aus einem Bunker zu erzielen, müssen Sie den Schlag innerhalb von zwei Strichen des Geradeaus-Schlags auf der Anzeige ausführen.

## SPIELMETHODEN

### Ein Spieler

Bei diesem Spiel spielen Sie gegen den Par oder Ihren eigenen besten Punktestand. Sie spielen nicht gegen den Computer.

### Zwei oder mehr Spieler

1. Nachdem jeder Spieler den Ball vom Abschlag am ersten Loch gespielt hat, spielt derjenige Spieler, dessen Ball am weitesten vom Loch entfernt ist, den nächsten Ball, dann der Spieler mit der nächstbesten Entfernung usw. Sind Sie nach Ihrem Schlag immer noch am weitesten vom Loch entfernt, dann sind Sie weiterhin an der Reihe, bis ein anderer Spieler den weitesten Abstand erzielt.



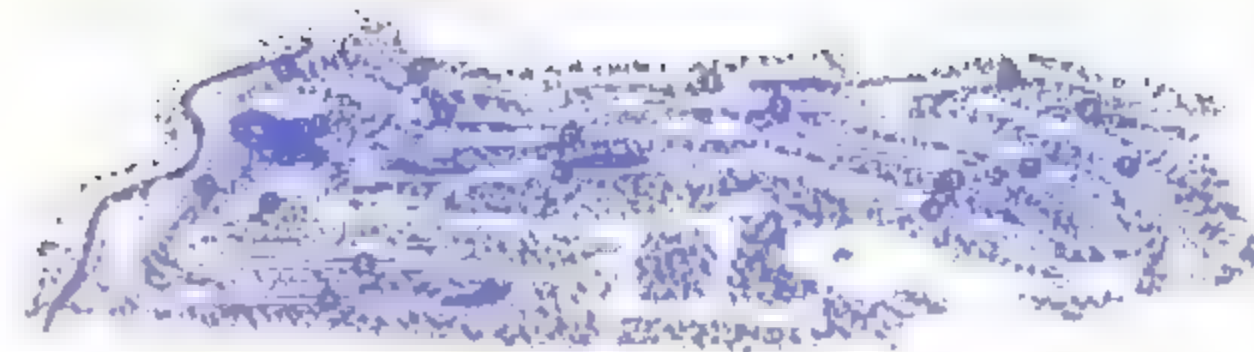
2. Entscheiden Sie die Reihenfolge der Spieler, die den Ball vom Abschlag spielen, bevor Sie die Namen der Spieler zu Beginn des Spiels eingeben. Diese Reihenfolge bestimmt, welche Punktestandangabe die Ihrige während des gesamten Spiels ist. Starten Sie als zweite(r) vom Abschlag, so ist der zweite angezeigte Punktestand der Ihrige.
3. Nachdem ein Loch gespielt wurde, beginnt der Spieler mit dem niedrigsten Punktestand am nächsten Loch. Dies wird »die Ehre haben« genannt. Da der Stand für jedes Loch festgehalten wird, können Sie leicht bestimmen, wer die Ehre hat. Der Computer zählt auch mit.

## GOLFPLÄTZE

### Champions Cypress Creek

Dieser Golfplatz in Texas wurde 1957 gebaut und sollte der »größte und schönste in der Welt« werden. Viele der bedeutenden PGA-Golfturniere wurden hier abgehalten, darunter das US Open und die Ryder Cup Meisterschaft.

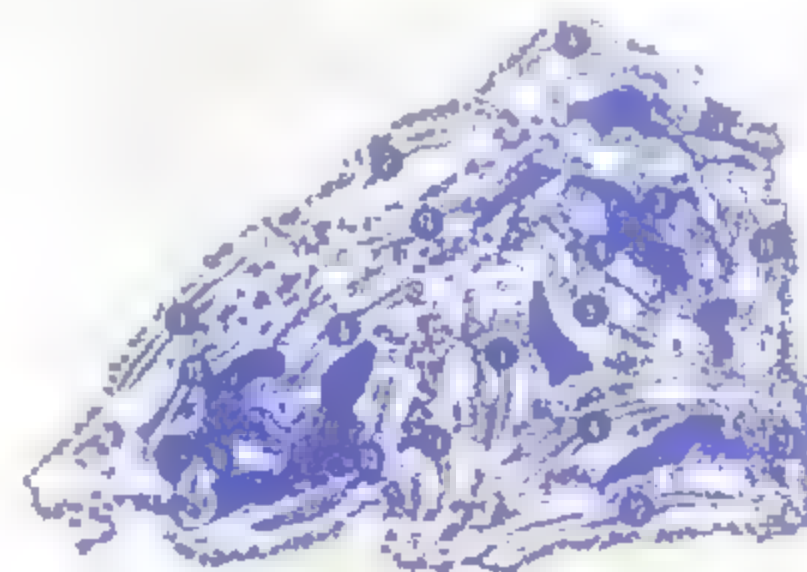
HIN	3628 Yards	Par 36
HER	3604 Yards	Par 35
GESAMT	7232 Yards	Par 71



### Doral Country Club

Dieser Golfplatz in Florida wurde im Jahre 1962 gebaut und trägt den Spitznamen »Das Blaue Monster«, da der Platz beinahe so viel Wasserfläche wie Bodenfläche besitzt. Jedes Jahr wird hier das Doral Ryder Open abgehalten.

HIN	3405 Yards	Par 36
HER	3540 Yards	Par 36
GESAMT	6945 Yards	Par 72





## St. Andrews

Dieser königliche und traditionsreiche Platz wurde im Jahre 1754 gebaut, doch wahrscheinlich bereits im Jahre 1552 in St. Andrews Golf gespielt wurde. Dieser Platz besitzt ein doppeltes Grün, das so groß ist, daß dem Golfspieler eine Puttlänge wie auf keinem anderen Platz zur Verfügung steht.

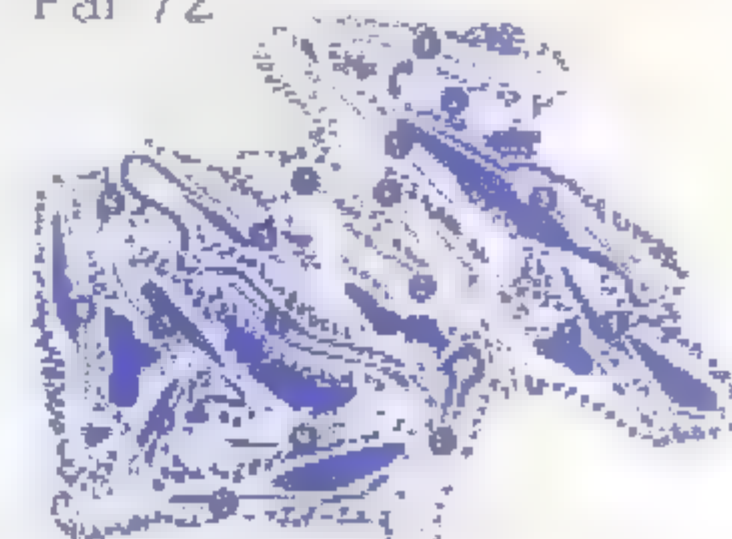
HIN	3516 Yards	Par 36
HER	3473 Yards	Par 36
GESAMT	6989 Yards	Par 72



## Gauntlet Country Club

Entworfen als eine der schwierigsten *World Class* - Herausforderungen, bietet dieser Platz einen Test Ihrer Geschicklichkeit und Ihres Muts wie nur wenige andere. Jedes Fairway jagt auch dem erfahrenen Golfspieler einen Schrecken ein, während die Bunker und Wasserhindernisse ebenso zahlreich wie gefährlich sind.

HIN	3180 Yards	Par 36
HER	3263 Yards	Par 36
GESAMT	6443 Yards	Par 72



### GARANTIE

U.S. Gold behält sich das Recht vor, zu jeder Zeit und ohne Vorankündigung Verbesserungen an dem in diesem Handbuch beschriebenen Produkt vorzunehmen.

U.S. Gold gibt keine direkte oder indirekte Garantie für das Handbuch, seine Qualität, seine Verkäuflichkeit oder Eignung für einen bestimmten Zweck. Falls innerhalb der Garantiezeit von 90 Tagen ein Defekt am Produkt selbst auftritt (d.h. nicht am Software-Programm), bringen Sie es, so wie es ist, zu dem Geschäft zurück, wo Sie es gekauft haben.



# WORLD CLASS LEADERBOARD™

Ora, hai l'opportunità di giocare sugli stessi campi da golf che hanno visto sfidarsi le più grandi leggende del golf. *World Class* è un gioco di concentrazione, abilità e di controllo.

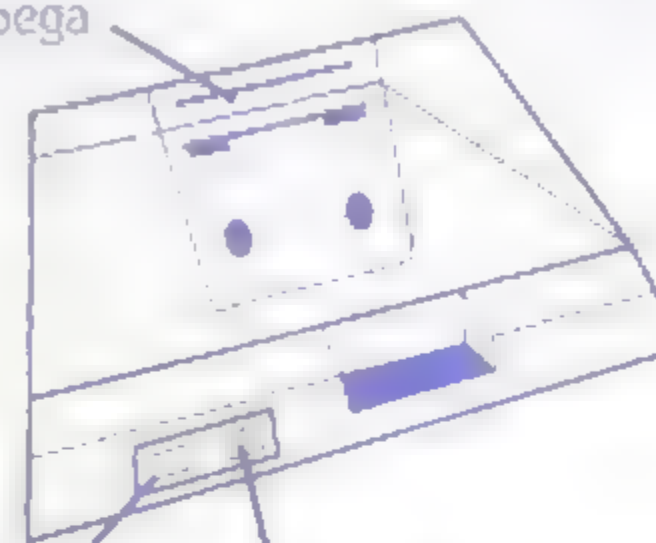
Per utilizzare nel modo migliore la cartuccia e le sue caratteristiche di gioco, leggi attentamente le seguenti istruzioni.

## ISTRUZIONI DI CARICAMENTO PER INCOMINCIARE

1. Assicurati che l'accensione sia SPENTO
2. Inserisci il o i Dispositivo(i) di Controllo nel o negli input. *World Class Leaderboard* può essere giocato da 1 a 4 persone con i Dispositivi di Controllo di entrambi gli input.
3. Inserisci gentilmente il gioco *World Class Leaderboard* nell'apposita insenatura (Power Base). Quando è propriamente allineato esso scivolerà facilmente nell'insenatura.
4. Se sullo schermo non apparirà niente, controlla l'inserzione del caricatore e il collegamento tra l'apposita insenatura (Power Base) con la televisione e con l'accensione.

**IMPORTANTE:** Assicurati che l'apposita insenatura (Power Base) sia sempre SPENTO quando inserisci o rimuovi il tuo caricatore.

Inserisci il Caricatore Sega



Inserisci Dispositivo di  
Controllo 1

Inserisci Dispositivo di  
Controllo 2

## OPZIONI DEL GIOCO

Quando ti sarà mostrato il menù principale, seleziona una delle seguenti opzioni premendo il tasto direzionale alto/basso (tasto D) seguito dal pulsante di sinistra

- **PLAY THE GAME (PER GIOCARE UNA PARTITA)** seleziona per giocare una partita di golf. Posizionati su per le istruzioni di gioco.
- **PUTTING GREEN (TRATTO DI TERRENO ERBOSO INTORNO ALLA BUCIA)** il tratto di terreno erboso intorno alla buca è stato disegnato per permetterti di praticare la messa in buca da varie distanze e da differenti gradi di pendenza
- **DRIVING RANGE (GRADAZIONE DEL COLPO LUNGO)** la gradazione del colpo lungo ti aiuterà a praticare la serie di potenza/colpo secco quando colpisci la pallina.
- **REPLAY (RIPETIZIONE)** ricomincia il gioco precedente con lo stesso numero dei giocatori, nomi e livelli di abilità e campi. (Questa opzione non appare all'inizio del gioco.)



## DIAGRAMMA DEI TASTI DI CONTROLLO



TASTO-D: Seleziona la mazza e il lancio

SINISTRA: Potenza lancio et lancio a taglio

DESTRA: Richiama e cancella il menù

## ISTRUZIONI DI GIOCO

1. **Select a Course (Per selezionare un campo da golf)** - Puoi scegliere tra 4 diversi campi. Usa il tasto-D alto/basso per evidenziare il campo desiderato e poi premi il tasto di sinistra per selezionarlo.
2. **Number of Players (Per selezionare il numero dei giocatori)** - Usa il tasto direzionale alto/basso per mettere in evidenza il numero dei giocatori richiesti (massimo 4) e premi il tasto di sinistra per il selezionamento.

Ora ti sarà richiesto di inserire i nomi e selezionare il

livello di abilità per ogni giocatore a turno.

3. **Enter Player Names (Iscrizioni dei nomi dei giocatori)** - Scrivi i nomi (massimo 8) muovendo il cursore lungo l'alfabeto e scegliendo i caratteri premendo il pulsante di sinistra. Una volta che il nome è completo seleziona "End" per finire.  
Nota - La manopola di controllo per scrivere il nome sarà utilizzata dallo stesso giocatore.
4. **Enter Player Level (Per selezionare un livello d'abilità)** - Usa il tasto direzionale (tasto D) alto/basso per evidenziare il livello d'abilità che desideri e premi il tasto di sinistra per selezionarlo.

**LIVELLO "NOVICE" NOVIZZI** - Questo livello è stato disegnato per i bambini più piccoli. Il tiro della pallina non subirà colpi a gancio o a taglio e non sarà influenzato dal vento.

In oltre il computer sceglierà automaticamente la miglior mazza, secondo della distanza indicata.

**LIVELLO "AMATEUR" PER DILETTANTI** - Può essere considerato il "livello d'inizio". La pallina non subirà gli effetti del vento ma farà colpi a gancio e a taglio.

**LIVELLO "PROFESSIONAL" PER PROFESSIONISTI** - Livello per esperti - Senza limitazioni. La messa in buca è più difficile poichè il percorso segnato è lontano dal Potere-Indicatore e il



Potere-Striscia è visibile soltanto durante l'inizio dello swing (slancio)

Tutti gli indicatori segnalati sul video indicano il livello di abilità selezionato.

## GIOCO DEL WORLD CLASS LEADERBOARD



1. Nome del campo.
2. Nomi dei giocatori in gioco.
3. Buca in corso
4. Par (punteggio teorico) per buca.
5. Numero del giro nel gioco multi-percorso.
6. Tabella dei punti - vedi "Lettura del punteggio".
7. Indicatore della direzione del vento.
8. Indicatore della forza del vento.
9. Tiro Punch attivo/disattivo.

Il tiro Punch ha effetto su tutte le mazze eccetto che con il putter (sepciale mazza da golf). Quando è attivato, la traiettoria e la distanza della pallina colpita sarà molto più debole. Ciò sarà molto utile per tiri corti e per uscire dagli alberi e dalle trappole. Il "selezionamento punch" è descritto nel "Uso del Top Menù".

10. Seleziona il tipo di mazza. Premendo il tasto direzionale alto/basso, appariranno le varie mazze disponibili per poter predisporre la scelta della più idonea.

## SELEZIONA UNA MAZZA

La seguente tabella elenca la gamma di mazze da Golf disponibili.

MAZZA	CORTA	LUNGA
1W 1 Legno	162	293
3W 3 Legno	135	261
5W 5 Legno	128	243
1I 1 Ferro	118	234
2I 2 Ferro	107	223
3I 3 Ferro	96	213
4I 4 Ferro	84	201
5I 5 Ferro	77	192
6I 6 Ferro	66	179
7I 7 Ferro	57	164
8I 8 Ferro	46	147
9I 9 Ferro	32	123
PW Pitching Wedge	18	90
(mazza regolatore per far entrare la pallina nella buca)		
Putter	1"	64'



- \* Il computer sceglierà automaticamente il putter quando stai giocando sul green.
- 11. Indicatore della distanza della pallina al paletto.

## USO DEL TOP MENÙ

Se durante il gioco viene premuto il pulsante di destra, apparirà il Top Menù. Usando il tasto direzionale, possono essere selezionati le seguenti opzioni. (N.B. ripremendo il tasto di destra si cancella il Top Menù)

1. **Punch** - ti dà la possibilità di attivare o disattivare il tiro punch.
2. **Topview (Migliore Visione)** - ti dà una visione a 2D della buca in corso e della posizione della pallina.
3. **Left (Sinistra)** - la videata è ridisegnata con una rotazione verso sinistra in relazione al paletto.
4. **Right (Destra)** - la videata è ridisegnata con una rotazione verso destra in relazione del paletto.

Quando state giocando sul percorso di golf e siete nel "Putting Green" non potete accedere alla selezione "Top Menù".

Quando invece state facendo pratica sul "Putting Green" l'unica opzione accessibile è "Abort". Questa selezione vi riporta allo schermo di inizio.

Quando fate pratica sul "Driving range" le opzioni selezionabili dal Top Menù sono "Abort" e "Punch".

## POSIZIONAMENTO MIRINO PER LANCIO PERFETTO

Usando il tasto direzionale che sposta il mirino a destra o a sinistra, si aggiusta la direzione iniziale del tiro.

## OSCILLA LA MAZZA E COLPISCI LA PALLINA

Una volta che hai selezionato la mazza e preso la mira per il tuo tiro, devi incominciare l'oscillamento "swing", regolando la potenza e dando un colpo secco per controllare il tiro a gancio od a taglio. Questi movimento devono essere compiuti durante la sequenza dello swing e possono essere visti guardando il giocatore di golf o l'indicatore potenza/colpo secco.

**Prima Mossa** - Inizia lo "swing" tenendo premuto il pulsante di sinistra.

**Seconda Mossa** - Regola la potenza rilasciando il pulsante durante lo backswing (cioè quando la fase di



lancio è indietro al corpo).

Durante lo backswing (indietro-swing) la potenza è mostrata nella parte superiore a sinistra dell'indicatore potenza/colpo secco.

Più ti porti indietro per il lancio, più potenza avrai quando lascerai il pulsante, la regolazione che hai scelto è visibile sull'indicatore.

## INDICATORE POTENZA/COLPO SECCO



**Terza mossa** - Regola il colpo secco premendo il pulsante quando sei a contatto o vicino alla pallina. Dando un colpo secco nel momento in cui la mazza colpisce la pallina si avrà un tiro dritto. Dandogli un colpo secco troppo in anticipo, causerà un tiro a gancio (la pallina andrà a sinistra). Colpendo troppo

tardi provocherà un tiro a taglio (la pallina andrà a destra). Quando il pulsante è premuto, è il momento in cui effettuerete il colpo secco che sarà visto sull'indicatore.

Dunque la sequenza per avere l'effetto "swing" è: pulsante Fuoco di sinistra \_ rilascio \_ pulsante di sinistra di nuovo.

Quando fate pratica sul "driving range" invece che giocare un turno a golf, la posizione finale è evidenziata, in tale modo potete migliorare il vostro gioco.

## PUTTING (MESSA IN BUCA)

Una volta che sei sul green il computer selezionerà automaticamente il putter e rimuoverà il paletto (quello con la bandierina). A questo punto non puoi cambiare mazze.

## Livello per Bambinil e Dilettanti.

Usa il mirino per mettere a fuoco il tiro. La pallina potrebbe andare a destra o a sinistra a secondo della pendenza del green. Per determinare il valore e la direzione del tiro ad effetto, devi imparare a leggere l'indicatore di pendenza. Calcola la potenza che hai bisogno dopo aver verificato la distanza della buca. Tieni premuto il pulsante di sinistra fino a che il livello



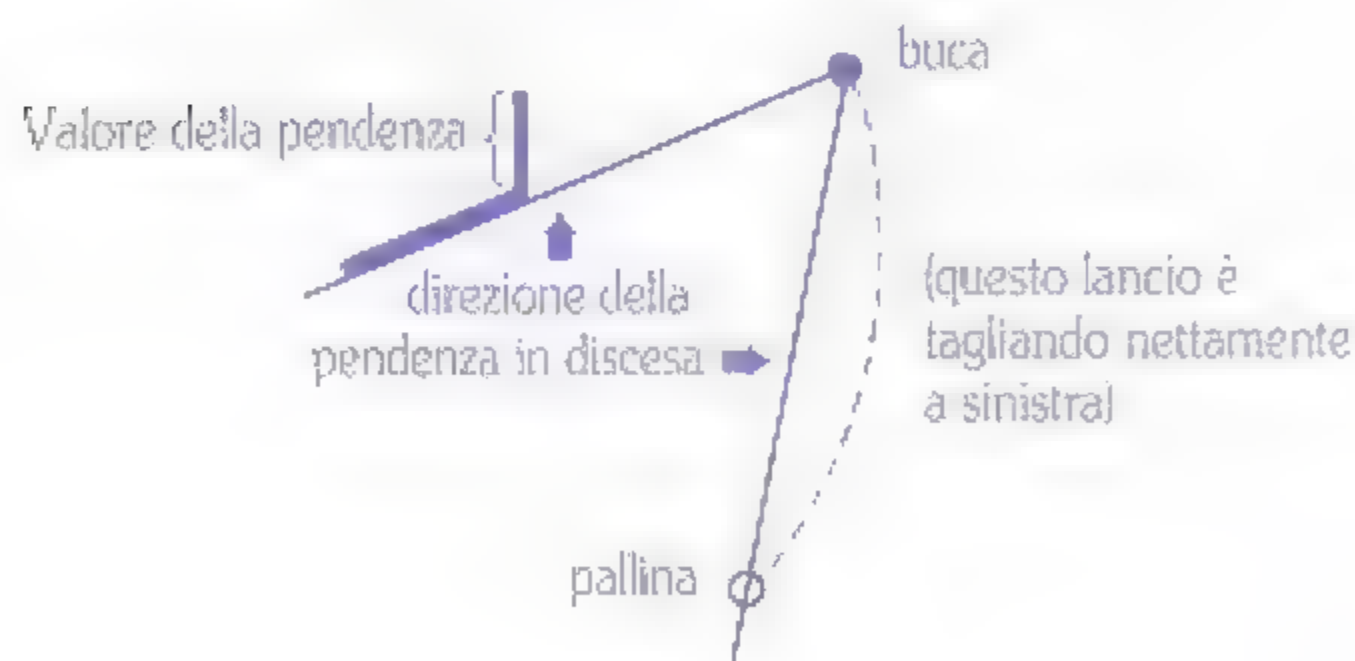
di potenza è sufficiente ad arrivare alla buca - e quindi lascialo. Il giocatore di golf eseguirà il colpo automaticamente. Riferisciti alla figura di sotto.

## Livello Per Professionisti

La messa in buca è come nel livello dei dilettanti eccetto che l'indicatore della potenza potrà essere solo letto da 1 fino a 8 piedi. Per cui, dipende dal giocatore di golf calcolare per quanto tempo deve tenere premuto il pulsante per battere nella sufficiente misura il lancio.

Quando rilasci il pulsante ti apparirà sull'indicatore di potenza un segnapunti che ti mostrerà il valore della potenza usata.

## Indicatore di Pendenza



## Indicatore di Potenza



## Lettura dei Punteggi

Nota Bene - Gli attuali giocatori in fila nella tabella dei punti, verranno messi in evidenza.

N	09	-1	←	Sezione punteggio giocatore 1.
P	12	E	←	Tiri del momento sotto o oltre il par (l'attuale buca è esclusa almeno che il par non è stato già superato da quella buca).
N	08	-1		
A	05	-2		

Stadi dei livelli  
 N - "Novice" PRICIPANTI  
 A - "Amateur" DILETTANTI  
 P - "Professional" PROFESSIONISTI

Numero dei tiri giocati in un giro.

La tabella sopra indicata viene visualizzata sullo schermo durante il gioco. In ogni caso la tabella principale del punteggio sarà visualizzata alla fine di ogni giro.



## REGOLE PER FAR PUNTI

1. Ricevi 1 punto ogni volta che colpisci la palla.
2. Ricevi una penalità di distanza se tiri la palla nell'acqua.
3. Vince chi ha il punteggio più basso.

## REGOLE DI GIOCO

1. **Gioca quando si posa.** Devi tirare la pallina dalla posizione in cui atterra dopo il lancio. Ci sono eccezioni per quelli che atterrano nell'acqua (vedi sotto).
2. **Nell'acqua.** Se la tua pallina cade nell'acqua, vedrai e sentirai uno **SPLASH**. Avrai una penalizzazione di distanza e la pallina ritornerà automaticamente nel punto di partenza da cui hai tirato.

## SUGGERIMENTO DI GIOCO

1. Prima di tirare vai sempre sul "Driving Range". Ciò ti permette di avere una corretta scelta di tempo sul tuo swing.
2. Fai molta attenzione nel regolarti sulla distanza oltre l'acqua in quanto se il tuo tiro è troppo corto e cadrà nell'acqua, ti costerà una penalità di distanza.
3. Impara ad usare il tiro a gancio ed a taglio, possono essere molto utili in tiri difficili e quando il vento sarà in azione.

4. Quando usi il tuo "Pitching Wedge" sei sicuro di aver letto la distanza alla buca sia segnalata in piedi o in iarde.
5. Ogni tiro fatto in zone con erba alta sarà smorzato considerevolmente. Per fare un buon tiro e poter in questo modo uscire dalla sabbia-trappola, devi battere il tiro entro le due linee del punto morto (tiro dritto) segnalato sull'indicatore di Potenza/Colpo Secco.

## METODI DI GIOCO

### Un solo giocatore

In questo gioco tu giochi da solo, o anche contro il par o il tuo miglior punteggio. Non GIOCHI contro il computer.

### Con due o più giocatori.

1. Dopo che ogni giocatore ha dato la mazzata iniziale lanciando la pallina verso la buca 1, il giocatore che l'ha lanciato il più lontano tira per primo, il secondo che l'ha lanciato più lontano tira per secondo e così via. Se dopo il tuo tiro sei ancora lontano (il più lontano dalla buca) è ancora il tuo turno. Continui così fino a che non sei più lontano dalla buca.
2. La digitazione dei nomi dei giocatori fatta all'inizio del gioco determina il turno dei giocatori stessi per il lancio della pallina dal tee (supporto su cui poggia la pallina).



Questo ordine determinerà inoltre il tuo segnapunti per tutta la partita. Se sei il secondo a lanciare dal tee sulla Buca 1, il secondo segnapunti indicherà sempre il tuo punteggio.

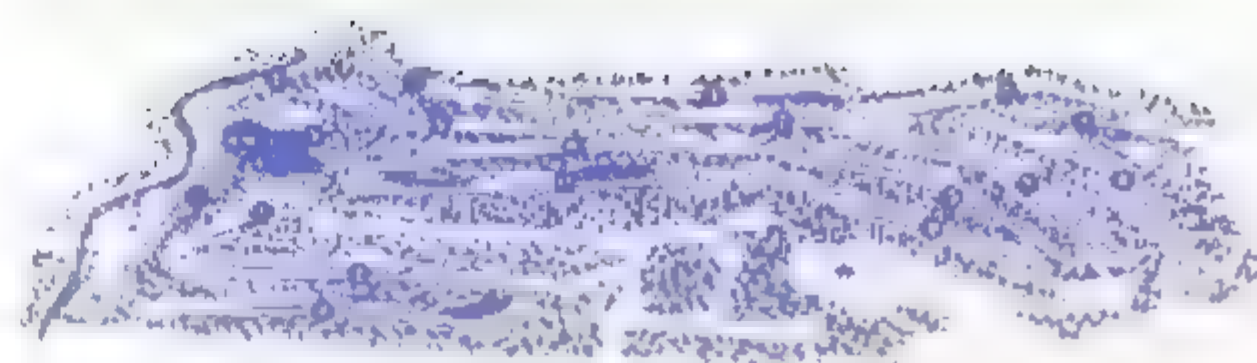
3. Dopo che è stata giocata una buca, il giocatore con il più basso punteggio su quella buca lanciata dal tee, è il primo sulla prossima buca. Questo è chiamato "Avere l'Onore". Poiché il punteggio è calcolato su ogni buca, sarai in grado di determinare chi avrà l'onore di tirare primo ogni volta. Anche il computer terrà il conto.

## CAMPI DA GOLF:

### Champion Cypress Creek.

Questo campo texano fu disegnato nel 1957 per essere "il più grande ed il più bello del mondo". Molti dei maggiori tornei del PGA Golf sono stati giocati qui, incluso gli Open degli Stati Uniti e il prestigioso torneo della Coppa Ryder.

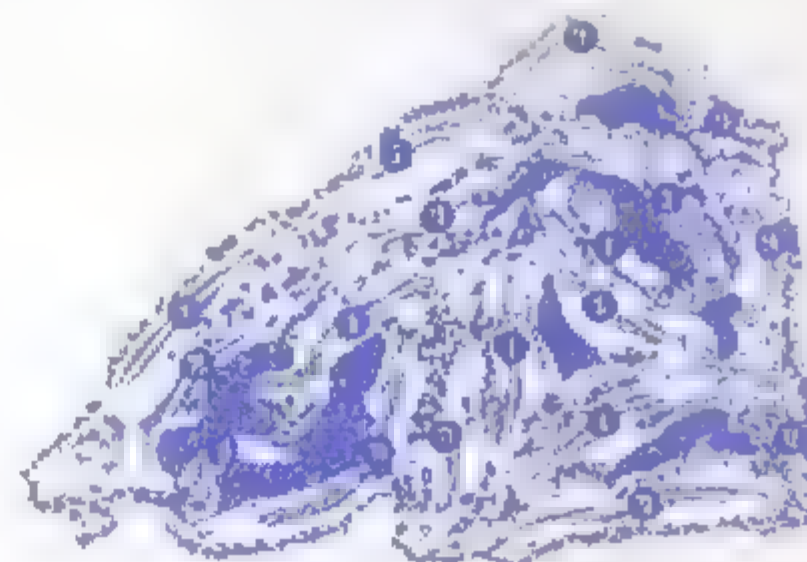
FUORI	3628 iarde	paletti 36
DENTRO	3604 iarde	paletti 35
TOTALE	7232 iarde	paletti 71



### Doral Country Club

Questo campo della Florida, costruito nel 1952, è soprannominato Blu Monster (Mostro Blu) perché la sua distesa di terreno è ricorperta da tanta acqua quanto l'erba. Ogni anno ospita l'Open Doral Ryder.

FUORI	3405 iarde	paletti 36
DENTRO	3540 iarde	paletti 36
TOTALE	6945 iarde	paletti 72

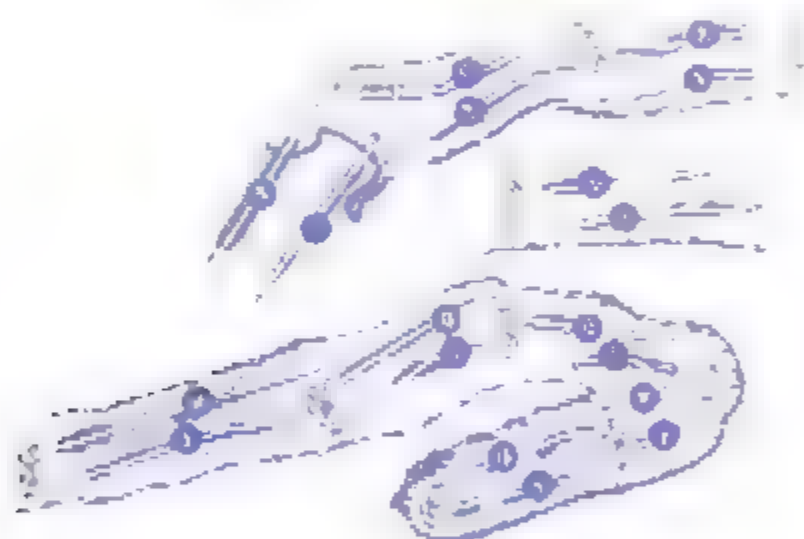




## St. Andrews

Questo reale e antico club fu fondato nel 1754 e probabilmente il golf è stato praticato qui sin dal 1552. Una tra le sue originali caratteristiche sono i doppi green i quali sono così grandi che un giocatore può fare un tiro dalla lunghezza impensabile su altri campi.

FUORI	3516 iarde	paletti 36
DENTRO	3473 iarde	paletti 36
TOTALE	6989 iarde	paletti 72

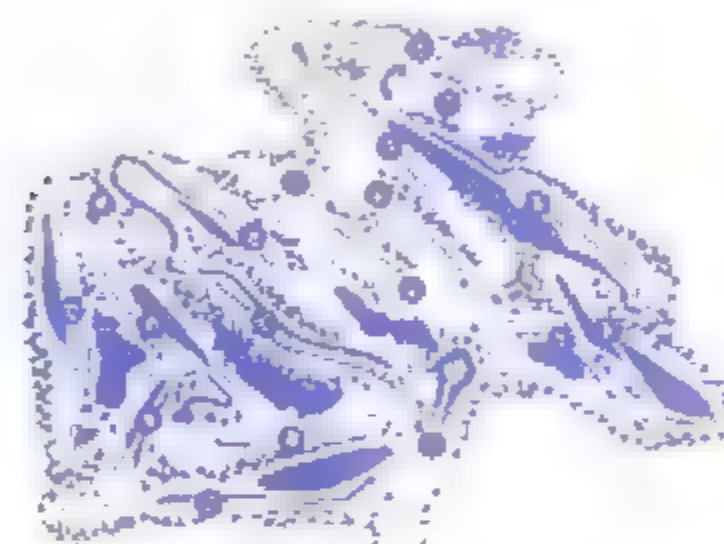


## Gauntlet Country Club

Disegnato per essere la sede definitiva della sfida World Class. Soltanto pochi campi mettono insieme una tale minuziosa pista di abilità e coraggio come il Gauntlet. Il tracciato su ogni percorso è straziante, mentre le trappole e gli ostacoli naturali d'acqua sono

numerosi e pericolosi.

FUORI	3180 iarde	paletti 36
DENTRO	3263 iarde	paletti 36
TOTALE	6443 iarde	paletti 72.



## GARANZIA

La U.S. Gold si riserva il diritto di apportare miglioramenti al prodotto descritto in questo manuale in qualunque momento e senza obbligo di preavviso.

La U.S. Gold non fornisce garanzie espresse e implicite rispetto al presente manuale, la sua qualità, commerciabilità o adeguatezza per qualunque scopo particolare.

Qualora si verificassero difetti nel prodotto stesso (cioè non il programma di software, che viene fornito "come è") durante il periodo della garanzia limitata di novanta giorni, si prega di restituirlo nelle sue condizioni originali al rivenditore.



# WORLD CLASS LEADERBOARD™

Ahora tendrás la oportunidad de jugar en los mismos campos de golf que han desafiado a sus grandes leyendas. World Class es un juego de concentración, habilidad y control.

Por favor, lee este manual completamente para que puedas disfrutar del juego al máximo.

## INSTRUCCIONES DE CARGA PARA EMPEZAR

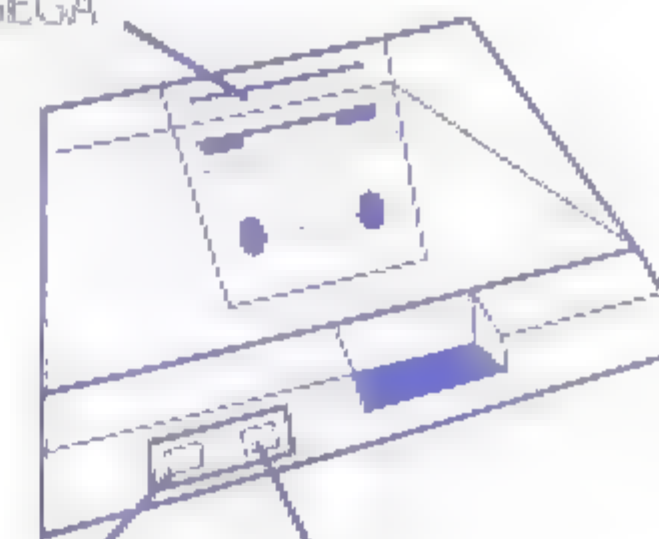
1. Asegurate de que el interruptor esté apagado.
2. Introduce el/los Dispositivo(s) de Control en el lugar asignado. World Class Leaderboard es un juego de 1 a 4 participantes, con los Dispositivos de Control en cualquier entrada.
3. Suavemente introduce el cartucho del juego en su lugar si lo haces correctamente, el cartucho se desliza fácilmente a su lugar.
4. Enciende el interruptor. Si no aparece nada en la pantalla, verifica el cartucho de entrada, el cable de conexión a la televisión y en enchufe.

**IMPORTANTE:** Asegurate de apagar el interruptor siempre antes de meter o sacar el cartucho de juego.

Introducir el cartucho de SEGA

Introducir Dispositivo  
de Control 2

Introducir Dispositivo  
de Control 1



## OPCIONES DE JUEGO

Cuando aparece la pantalla del menú principal, elige una de las opciones que se muestran, presionando las teclas ARRIBA/ABAJO seguidas por el botón de disparo izquierdo.

- **PLAY THE GAME (JUGAR)** - Elige ..... para jugar un juego de golf. Consulta las "Instrucciones de juego".
- **PUTTING GREEN (EL PUTTING GREEN)** - esta opción está diseñada para permitirte practicar tiro al hoyo desde varias distancias y con distintos grados de pendiente.
- **DRIVING RANGE (ALCANCE DE TIRO)** - El alcance de tiro te ayudará a practicar la secuencia de power/snap (potencia/golpe), cuando le das a la pelota.
- **REPLAY (REPETIR)** - Repetición del juego anterior, con el mismo número de jugadores, nombres, niveles de habilidad y campo (esta opción no aparece al principio del juego).



## RESUMEN DE CONTROLES

BOTÓN DE  
DIRECCIONES  
(Botón D)



Botón de  
disparo izquierdo

Botón de  
disparo derecho

### Dispositivo de control

BOTÓN D: Selección del bastón y dirección del disparo

BOTÓN DE DISPARO IZQUIERDO: Fuerza del disparo y desvío.

BOTÓN DE DISPARO DERECHO: Llamada y cancelación del menú principal

## INSTRUCCIONES DE JUEGO

1. **Select a course (Elegir campo)** - Hay 4 campos de golf de donde elegir. Utiliza las teclas ARRIBA/ABAJO para subrayar el campo que desees, y presiona el botón de disparo izquierdo para seleccionarlo.
2. **Number of players (número de jugadores)** - Utiliza las teclas ARRIBA/ABAJO para subrayar el número de jugadores deseado (4 como máximo), y presiona el botón de disparo izquierdo para seleccionarlo.  
Ahora deberás introducir el nombre y seleccionar el nivel de habilidad, de cada jugador.
3. **Enter player names (introducir el**

**nombre de los jugadores)** - Utiliza el botón D para mover el cursor a lo largo del abecedario y presiona el botón de disparo izquierdo para seleccionar las letras (max. 8). Una vez completado el nombre, selecciona "END". El dispositivo de control utilizado para entrar el nombre, jugará por ese jugador.

4. **Enter player level (Introducir el nivel del jugador)** - Utiliza las teclas de ARRIBA/ABAJO para subrayar el nivel de habilidad que desees y presiona el botón izquierdo para seleccionar.

**NOVICE (PRINCIPANTES)** - Este nivel está diseñado para los más jóvenes. La pelota no se desviará oblicuamente, ni para la izquierda ni para la derecha (hook o slice), ni se verá afectada por el viento.

Así mismo, el ordenador seleccionará automáticamente el bastón a utilizar, según la distancia a la que te encuentras.

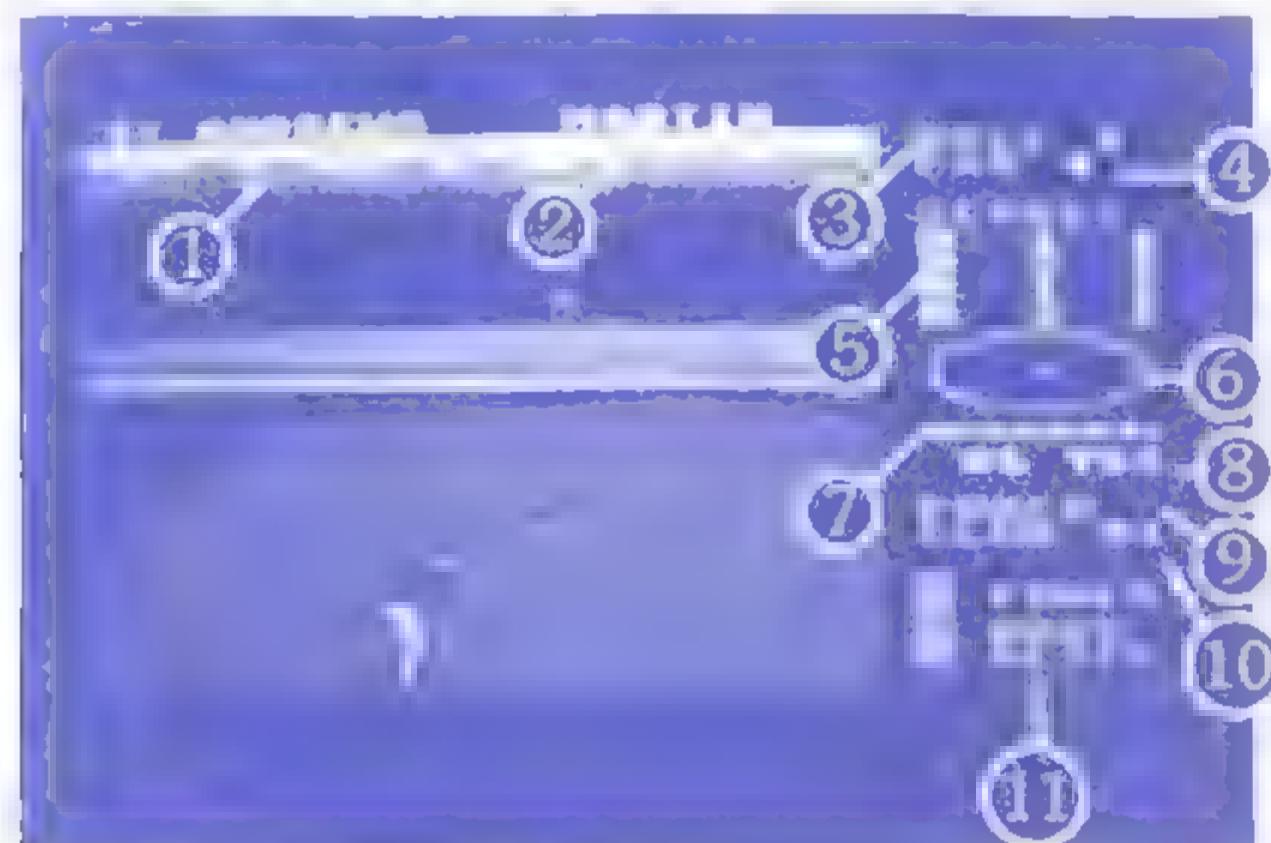
**AMATEUR (AFICIONADOS)** - Este puede ser considerado como el nivel de principiantes. La pelota no se verá afectada por el viento, pero podrá desviarse a la izquierda o la derecha (hook o slice).

**PROFESSIONAL (PROFESIONAL)** - Nivel avanzado. Sin restricciones. Así mismo, el tiro al hoyo es mucho más difícil, ya que los marcadores de distancia se eliminarán del indicador de potencia y la barra de potencia sólo se visualizará al comienzo del balanceo.



Se muestran en pantalla todos los indicadores necesarios para cualquier nivel de habilidad seleccionado.

## JUGANDO A WORLD CLASS LEADERBOARD



1. Nombre del campo de golf.
2. Nombre del jugador en juego.
3. Hoyo en juego.
4. Par (promedio de lanzamientos) por hoyo.
5. Tablero marcador - mira en "Leyendo los marcadores".
6. Indicador de dirección del viento.
7. Indicador de la intensidad del viento.
8. Distancia de la pelota a la banderola.
9. Lanzamiento de golpe seco: "✓" = Activado ; "x" = Desactivado

El lanzamiento de golpe seco afecta todos los bastones excepto al putter. Cuando está activado, la pelota será golpeada con una trayectoria más baja y distancia mucho más corta. Es muy útil para lanzamientos cortos y para sacar la pelota de árboles y trampas. Elegir PUNCH está descrito en "Utilizando el menú de arriba".

10. Elegir bastón - Presionando ARRIBA/ABAJO con el botón D, se cicla a través de los tipos de bastones.

## ELEGIR BASTÓN

La siguiente tabla lista los alcances de cada bastón de golf.

BASTON	CORTO	LARGO
1 W 1 Madera	162	293
3 W 3 Madera	135	261
5 W 5 Madera	128	249
11 1 Hierro	118	234
21 2 Hierro	107	223
31 3 Hierro	96	213
41 4 Hierro	84	201
51 5 Hierro	77	192
61 6 Hierro	66	179
71 7 Hierro	57	164
81 8 Hierro	46	147
91 9 Hierro	32	123
PW Pitching Wedge	18	90
Putter•	1"	64'

• El ordenador automáticamente elige el putter por ti cuando estas jugando en el green.



11. Indicador de la potencia del hook o slice.

## UTILIZANDO EL MENU PRINCIPAL

Durante el juego, si presionas el botón de disparo derecho, aparece el Menú de principal. Con ayuda del botón D, puedes desplazarte por las distintas opciones, eligiendolas presionando el botón de disparo izquierdo. (Nota: al presionar el botón de disparo derecho se cancela el menú principal)

1. **Punch** - Cambia el lanzamiento de golpe seco entre activado/desactivado.
2. **Top view** - Te da una vista en 2 dimensiones del hoyo en juego y de la posición de la pelota.
3. **Left** - Se recupera la visualización con un giro hacia la izquierda con relación a la banderola.
4. **Right** - Se recupera la visualización con un giro hacia la derecha con relación a la banderola.

No se puede acceder al menú principal desde el "Putting Green".

Cuando se está practicando en el "Putting Green", la única opción del menú principal es "Abort". Esto te retrocede a la pantalla inicial.

Cuando se está practicando en el "Driving Range" las opciones del menú principal son "Abort" y "Punch".

## AFINANDO LA PUNTERIA

Ajusta la dirección inicial del tiro, moviendo el marcador de puntería hacia la derecha o la izquierda utilizando el botón D.

## BALANCEO DEL BASTON Y GOLPE A LA PELOTA.

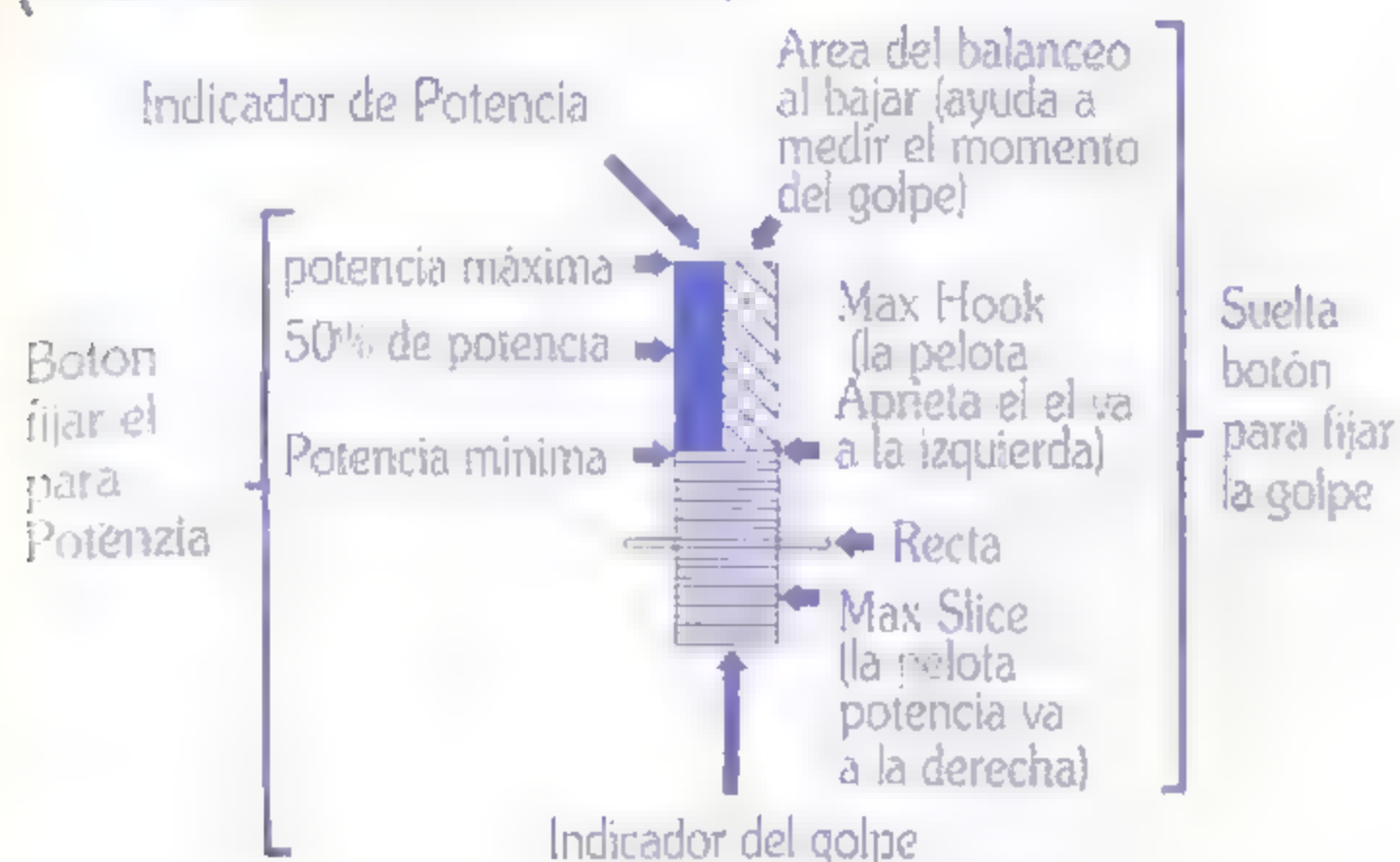
Una vez elegido el bastón y afinada la puntería, debes empezar el balanceo, ajustar la potencia y cerrar la muñeca para controlar el desvío oblicuo (slice/hook). Estos tres se consiguen en la secuencia de balanceo, la cual puede apreciarse, mirando al golfista o al indicador de power/snap.

**1er. paso** - Empieza el balanceo apretando el botón de disparo izquierdo.

**2do. paso** - Elige la potencia, soltando el botón durante el balanceo atrás. Durante dicho balanceo, la potencia se indica en la parte alta izquierda del indicador power/snap. Cuanto más cerca a la parte de arriba esté el balanceo atrás, más potencia tendrás cuando sueltes el botón. El ajuste que hayas elegido se fijará en el indicador al soltar el botón.



## INDICADOR POWER/SNAP (POTENCIA/GOLPE)



**3er. paso** - Fija el golpe presionando el botón en o cerca del contacto con la pelota. Si golpeas justo cuando el bastón le da a la pelota producirá un lanzamiento recto. Si golpeas demasiado pronto, la pelota hará un "hook" (se desviará hacia la izquierda). Si golpeas demasiado tarde, se producirá un "slice" (desvío hacia la derecha). Cuando el botón es presionado, el punto para el golpe quedará fijo en el indicador.

La secuencia de balanceo será por tanto : botón de disparo izquierdo \_ soltar \_ botón de disparo derecho.

Cuando estés practicando el alcance de tiro, más que cuando estés jugando un juego de golf, la posición final de cada tiro se ilumina para que puedas monitorear y mejorar tu juego.

## PUTTING (TIRO AL HOYO)

Una vez en el green, el ordenador elegirá automáticamente el putter y eliminará la banderola. En este punto no podrás cambiar de bastón.

## Niveles Para Principantes y Aficionados

Utiliza el marcador para apuntar el tiro. La pelota se moverá hacia la derecha o hacia la izquierda, dependiendo de la pendiente del green. Para determinar la cantidad y dirección de la trayectoria, debes aprender a leer el indicador de pendiente.

Para estimar la potencia necesaria, notando la distancia al hoyo, mantén presionado el botón de disparo izquierdo hasta que el nivel de potencia sea el suficiente para alcanzar el hoyo y luego suéltalo. El golfista se colocará automáticamente. Mira el esquema que sigue.



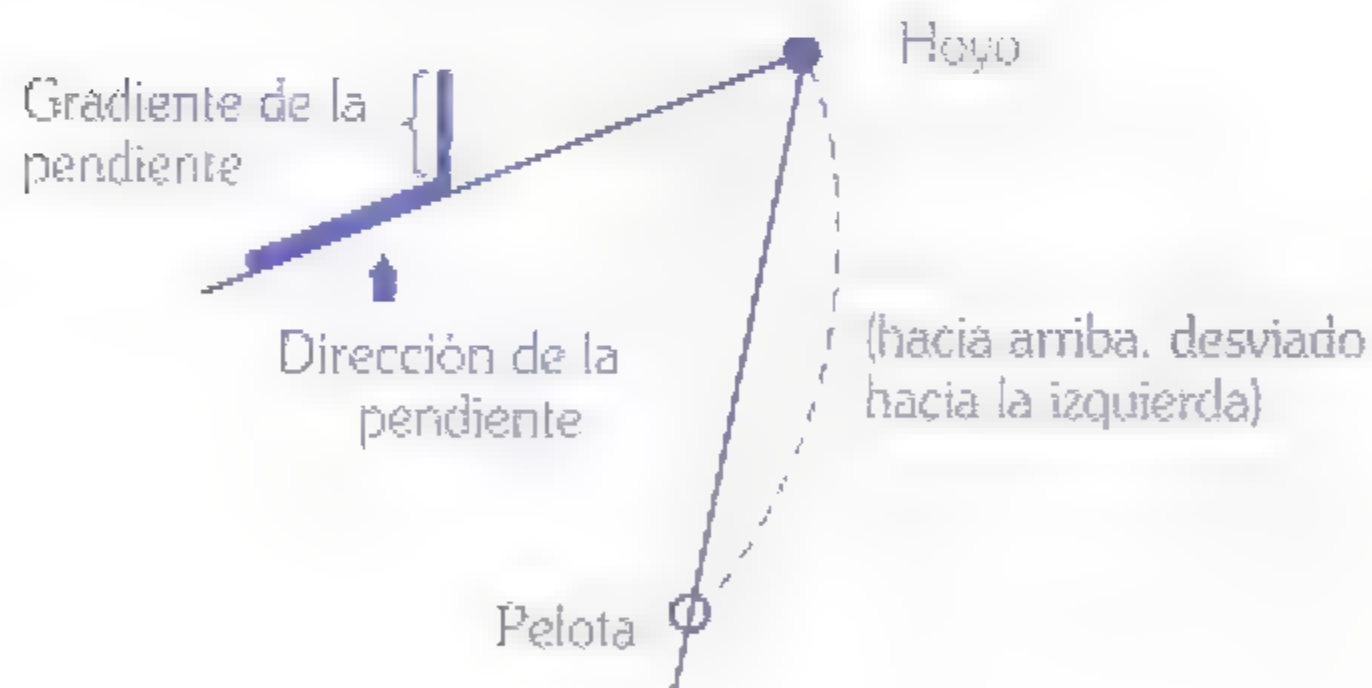
## Nivel Profesional

El tiro al hoyo es el mismo que en el nivel de aficionados, excepto que el indicador de potencia mostrará únicamente una lectura exacta entre 1" y 8'. Por encima de 8', es problema del golfista el estimar cuanto tiempo mantener presionado el botón, para poder darle al putt lo suficientemente fuerte. Cuando se suelta el botón, un marcador aparece en el indicador de potencia, mostrando la cantidad de potencia escogida.

## Indicador de potencia



## Indicador de pendiente



## Lectura del Marcador.

[NOTA: La línea de marcador del jugador en juego aparece subrayada]

Indicador del nivel

N - Principiante  
A - Aficionado  
Número de lanzamientos  
P - Profesional  
jugados hasta ahora en el hoyo en juego.

N	00	1	← Marcador del jugador 1
P	12	1	← Lanzamientos actuales por debajo o por encima del par (el hoyo en juego está excluido a no ser que el par ya haya sido superado en este hoyo)
N	08	1	
A	05	2	

En cuadro superior se muestra en pantalla durante el juego

Además, el "Leaderboard" se muestra al final de cada hoyo.



## REGLAS DE PUNTUACION

1. Recibes 1 punto cada vez que le das a la pelota.
2. Recibes una penalización por distancia si la pelota cae en el agua.
3. El que tenga menos puntos gana.

## REGLAS DEL JUEGO

1. **Juega Desde Donde Caiga.** Debes lanzar la pelota desde la posición en la que caiga. Serán excepciones aquellas en las que la pelota caiga en el agua (mira debajo).

2. **En el Agua.** Si tu pelota cae en el agua, verás y oirás un **CHAPOTEO**. Serás penalizado por distancia y la pelota será colocada automáticamente en el lugar desde donde la tiraste anteriormente.

## CONCEJOS DE JUEGO

1. Siempre practica en Draving Rate (distancia de tiro) antes de empezar. Esto te permitirá medir tu balanceo.
2. Ten cuidado especial al juzgar la distancia sobre el agua. Si tu pelota queda corta y cae en el agua, obtendrás una penalización por distancia.

3. Aprende a utilizar la desviación oblicua izquierda y derecha (hooky slice). Estas pueden ser de gran ayuda en lanzamientos de dificultad y cuando el viento esté en juego.
4. Cuando utilices el bastón de "pitching wedge" (cuña), asegúrate de leer si la distancia al hoyo está expresada en yardas o pies.
5. Cualquier lanzamiento desde terreno áspero se verá amortiguado considerablemente. Para conseguir un buen lanzamiento de salida, de la trampa de arena, debes darle a la pelota entre dos barras, en el centro (lanzamiento recto), del indicador de power/snap (potencia/golpe).

## METODOS DE JUEGO

### 1 Jugador.

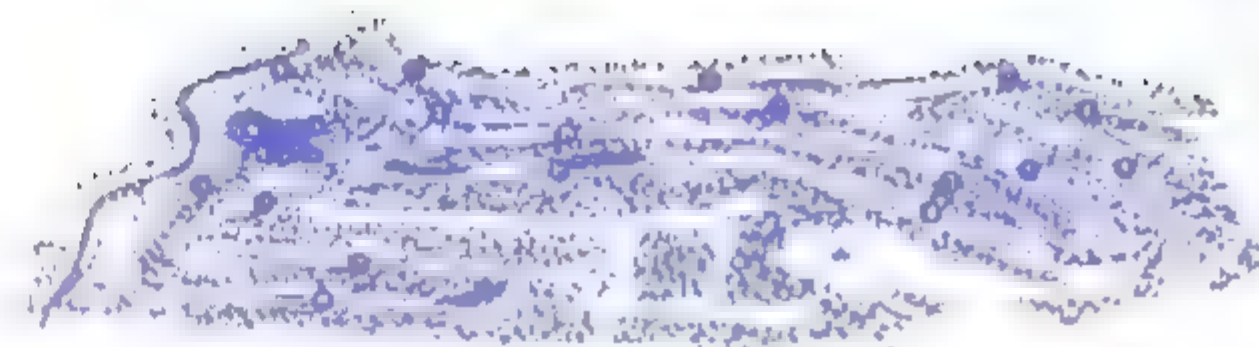
En este juego juegas tú sólo, contra el par o contra tu mejor puntaje. NO juegas en contra del ordenador.

### 2 o más jugadores.

1. Una vez que cada jugador haya lanzado su primer tiro al hoyo 1, el jugador que este más lejos del hoyo lanzará primero; el jugador que le sigue será el segundo más lejos, etc. Si después de tu lanzamiento, tu sigues siendo el que esté más lejos, lanzarás de nuevo. Será tu turno mientras tu pelota sea la más alejada del hoyo.



2. Decide el orden de los jugadores para efectuar el primer lanzamiento, cuando los nombres son escritos en el ordenador al principio del juego. Esto determinará el orden de lectura del marcador a lo largo de todo el partido. Si eres el segundo en lanzar el primer tiro al hoyo 1, la segunda línea del marcador siempre indicará tu puntuación.
3. Después de que un hoyo ha sido jugado, el jugador que obtenga la menor puntuación en ese hoyo lanzará el primer tiro en el siguiente. Esto se denomina "tener el honor". Debido a que el marcador se da para cada hoyo, podrás determinar, consultándolo, a quien le corresponde el honor. El ordenador también llevará la cuenta.



### **Doral Country Club.**

Este campo de golf de Florida, construido en 1962, tiene el sobrenombre de "Monstruo Azul", porque tiene en su extensión, casi tanta agua, como hierba. Cada año se celebra aquí el Doral Ryder Open.

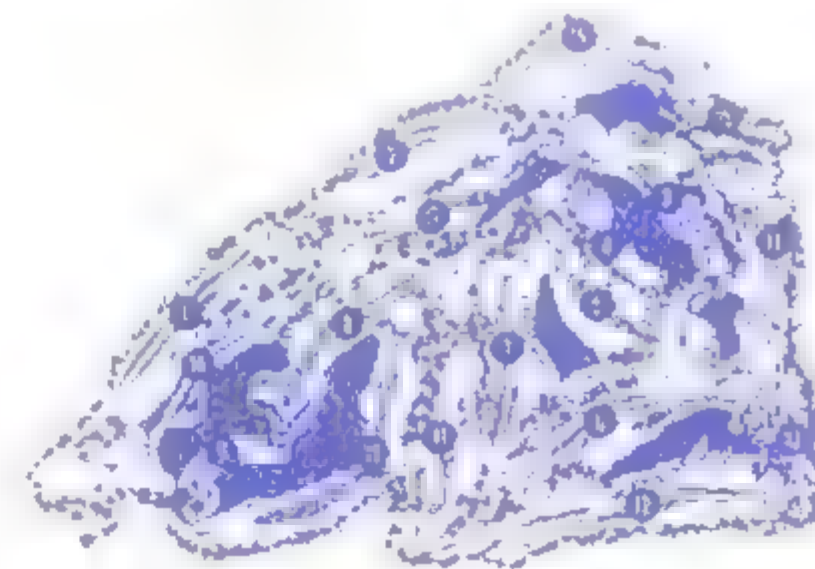
FUERA	3405 yardas	Par 36
DENTRO	3540 yardas	Par 36
TOTAL	6945 yardas	Par 72

## **CAMPOS DE GOLF**

### **Champions Cypress Creek**

Este campo de golf de Texas fué diseñado en 1957, para ser el "Mayor y Mejor del Mundo". Muchos de los mayores Torneos de Golf de PGA han sido jugados aquí, incluyendo el Open de U.S. y el Campeonato de la Copa de Ryder.

FUERA	3628 yardas	Par 36
DENTRO	3604 yardas	Par 35
TOTAL	7232 yardas	Par 71





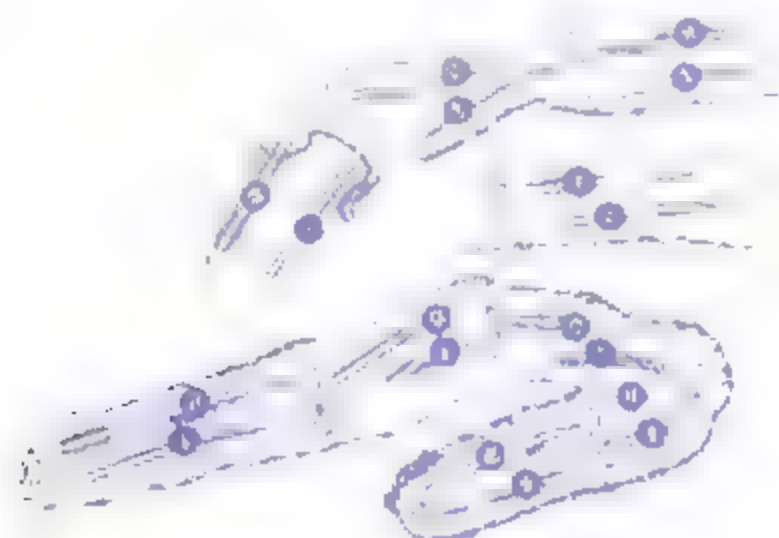
### St. Andrews.

Este majestuoso y antiguo bastón fué fundado en 1754 y es posible que se empezara a jugar golf en 1552. Una de las características únicas de este bastón es, la de sus dobles greens, tan grandes, que un jugador puede enfrentarse a una distancia de putt jamás soñada en otros campos de golf.

FUERA 3516 yardas Par 36

DENTRO 3473 yardas Par 36

TOTAL 6989 yardas Par 72



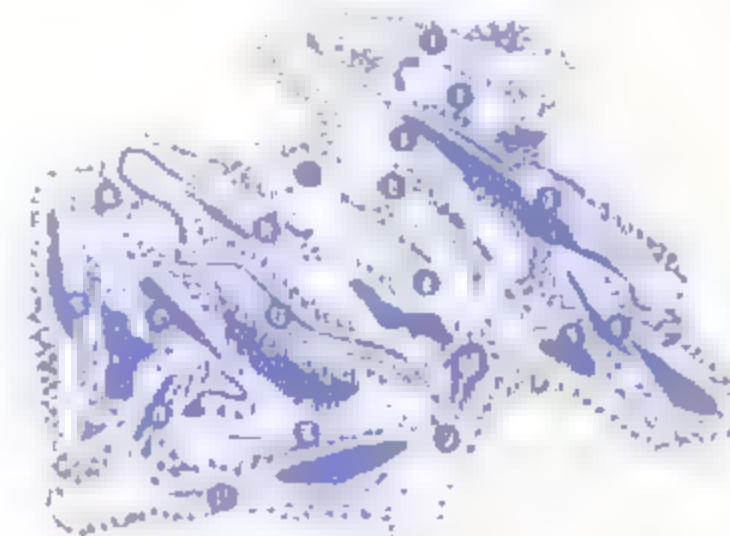
### Gauntlet Country Club.

Diseñado para ser lo último en World Class, desafío de golf, pocos campos combinan tantas pruebas de habilidad y valor como el Gauntlet. El primer golpe de cada paso es horrible, mientras que las trampas y dificultades de agua son numerosas y peligrosas.

FUERA 3180 yardas Par 36

DENTRO 3263 yardas Par 36

TOTAL 6443 yardas Par 72



### GARANTIA

U.S. Gold se reserva el derecho de efectuar mejoras al producto descrito en este manual, en cualquier momento y sin pravió aviso. U.S. Gold no otorga ninguna, ya sea expresse o implícita, respecto de este manual, su calidad, comerciabilidad o adecuación para un fin en particular. Si surge algún desperfecto en el producto en sí (o sea, no en el programa de software, el cual se suministra tal como está) durante el periodo limitado de garantía de noventa días, favor de devolverlo en sus condiciones originales al lugar de compra.



# WORLD CLASS LEADERBOARD™

Nu har Du möjligheten att spela på samma golfbanor som världens stora golfspelare. *World Class* är ett spel som kräver koncentration, skicklighet och kontrol.

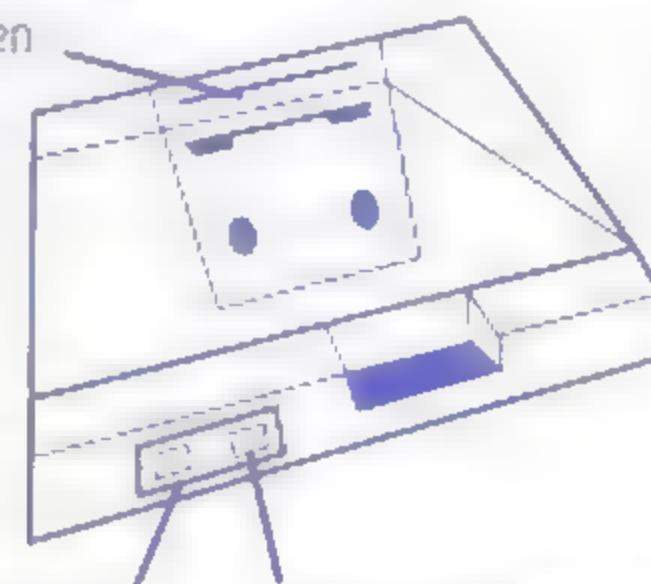
Läs först igenom hela spelanvisningen för att få största möjliga nöje av spelet.

## LADDNINGAANVIKNINGAR STARTRUTIN

1. Se till att huvudenhetens strömbrytare är avstängd (OFF).
2. Koppla in styrenheterna i jacken. *World Class Leaderboard* kan spelas av 1 till 4 spelare med en styrenhet i varje jack.
3. Ladda kassetten i huvudenheten. Kassetten går i lätt om den är riktigt isatt.
4. Tryck huvudenhetens strömbrytare till på-läge (ON). Om ingenting händer så kontrollera att kassetten är riktigt isatt och kontrollera alla kontakter.

**OBS!** Kontrollera alltid att huvudenheten är avstängd när du sätter i och tar ut kassetten.

Mata in Sega kassetten



Koppla in Styrenhet 1

Koppla in Styrenhet 2

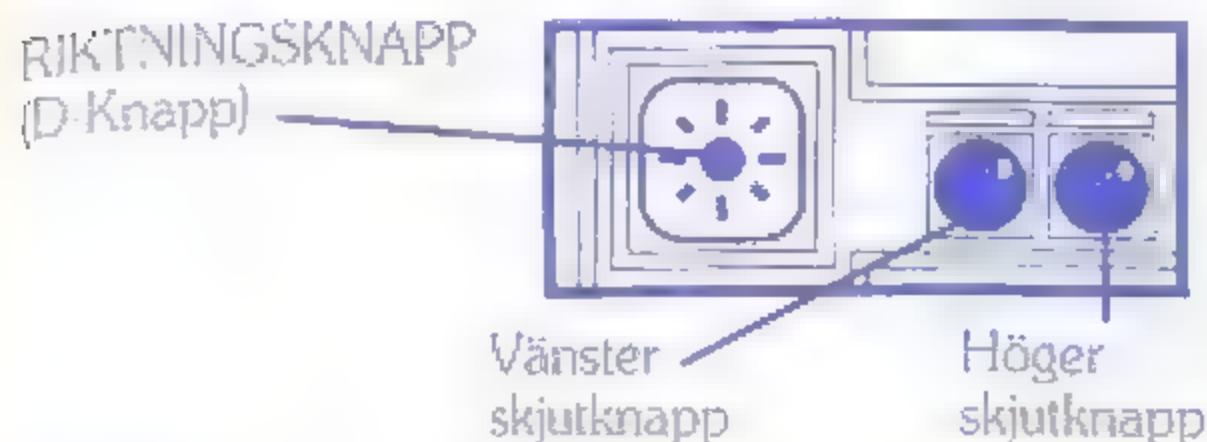
## SPELMÖJLIGHETER

När huvudmenyn presenteras väljer man en av de följande möjligheter genom att trycka på upp/ned, och sedan på den vänstra skjutknappen.

- **PLAY THE GAME (SLUTA SPELET)** välj att spela en runda golf. Se spelanvisningarna.
- **PUTTING GREEN (INSLAGSPLATSEN)**  
Inslagsplatsen är anlagd så att den lutar mer eller mindre, och man kan putta från varierande avstånd.
- **DRIVING RANGE (ÖVNINGSBANA)** här kan Du öva styrke/ vridnings-sekvenser när du slår bollen.
- **REPLAY (OMSPEL)** ta om föregående spel, med samma antal spelare, samma namn, samma skicklighetsgrad och bana. (Denna möjlighet finns ej i början av ett nytt speltillfälle.)



## SAMMANFATTNING AV STYRDON



### Styrning

D-KNAPP:

Klubbväljare och sikte

VÄNSTER SKJUTKNAPP:

Slagstyrka och skruv på bollen

HÖGER SKJUTKNAPP:

Toppmeny, ta fram och ta bort

## SPELANVISNINGAR

1. **Select a Course (Välj en bana)** - det finns fyra banor att välja på. Använd upp/ned styrningen för att framhäva banan du önskar och tryck på den vänstra skjutknappen för att bekräfta valet.
2. **Number of Players (Välj antalet spelare)** - Använd upp/ned styrningen för att framhäva önskat antal spelare (max 4) och tryck på den vänstra skjutknappen för att bekräfta valet.

Du kan nu skriva in namn och välja svårighetsgrad för varje spelare.

3. **Enter Player Names (Ge spelarna namn)** - Använd styrknappen för att flytta markören i alfabetet och tryck på vänster skjutknapp för att välja bokstäver (max. 8). När det är klart gå till "END". OBS: Styrenheten som skriver namnet slår sedan slag för denna spelare.
4. **Enter Player Level (Välj spelnivå)** - Använd upp/ned styrningen för att framhäva den önskade skicklighetsgraden och tryck på den vänstra skjutknappen för att bekräfta valet.

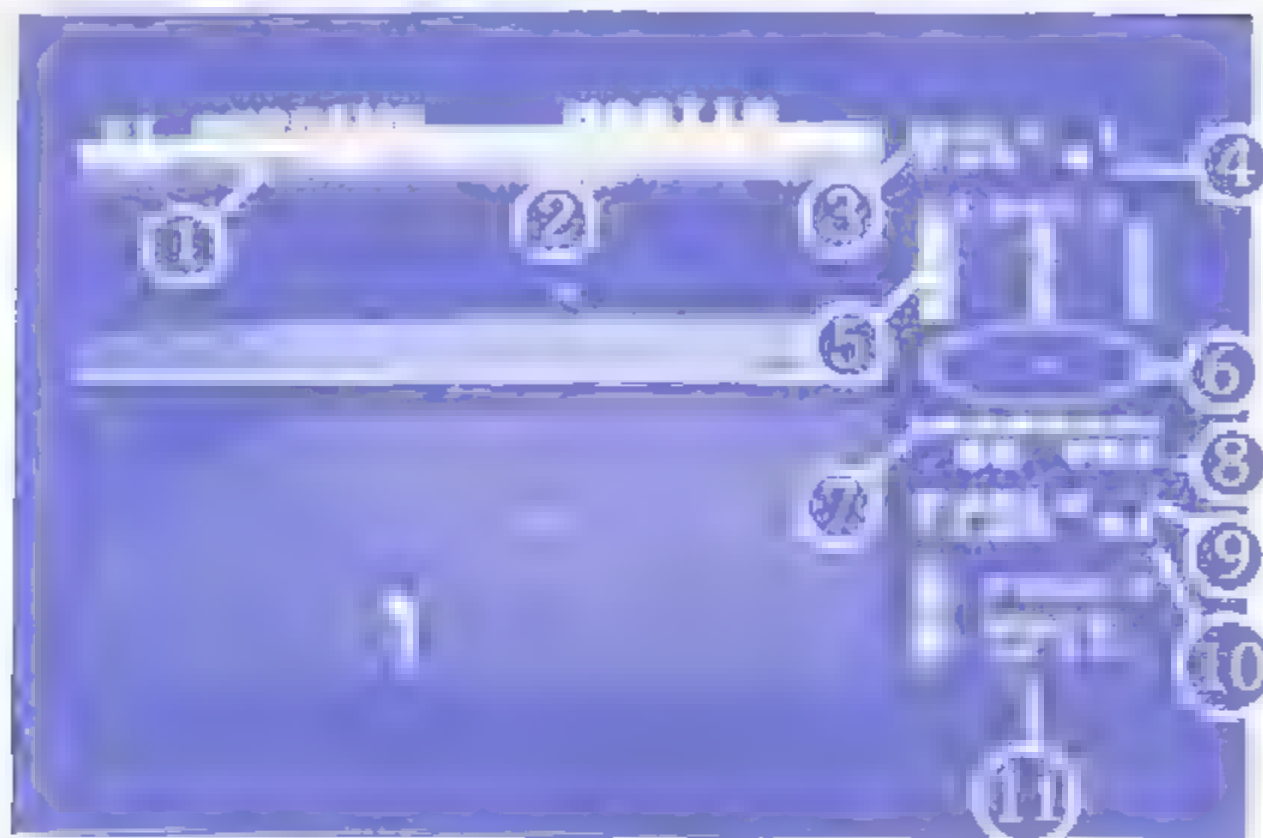
**NOVICE (NYBÖRJARE)** - Denna skicklighetsgrad är avsedd för yngre barn. Bollen skruvas inte och påverkas ej av vinden. Dessutom väljer datorn automatiskt den lämpligaste klubban för din position.

**AMATEUR (AMATÖR)** - Denna kan betraktas som "nybörjargraden". Bollen påverkas ej av vinden, men kan skruvas.

**PROFESSIONAL (PROFESSIONELL SPELARE)** - Mycket skicklig - inga restriktioner. Att putta blir dessutom mycket svårare då avståndsmarkeringarna avlägsnas från Styrkeindikatorn och Styrke-koden är endast synlig i början av slaget.

Alla indikatorer visas på bilden vilken spelnivå du än väljer.

## ATT SPELA WORLD CLASS LEADERBOARD



1. Namnet på golfbanan
2. Aktuella spelarens namn
3. Aktuella hålet
4. Par för hålet
5. Poängtavla - se "Avläsa poängställningen"
6. Vindriktningsvisare
7. Vindstyrkevisare
8. Avstånd från boll till flaggstång
9. Punchslag : "✓" = aktiverad; "X" = ej aktiverad

Punchslaget påverkar alla klubbor förutom puttern. När slaget aktiveras får den träffade bollen en mycket lägre projektilbana och uppnår ett kortare avstånd. Detta är mycket användbart vid kortare slag och för

att komma ur träd och fällor. Att välja "Punch" beskrivs i "Att använda toppmenyn"

10. Att välja klubba. Tryck på upp/ned på styrknappen och gå igenom uppsättningen klubbor

### Att välja klubba

Nedstående tabell visar slagvidden för varje klubba.

KLUBBA	KORT	LÅNG
1W 1 Wood (trä)	162	293
3W 3 Wood (trä)	135	261
5W 5 Wood (trä)	128	249
1I 1 Iron (järn)	118	234
2I 2 Iron (järn)	107	223
3I 3 Iron (järn)	96	213
4I 4 Iron (Järn)	84	201
5I 5 Iron (järn)	77	192
6I 6 Iron (järn)	66	179
7I 7 Iron (järn)	57	164
8I 8 Iron (järn)	46	147
9I 9 Iron (järn)	32	123
PW Pitching Wedge	18	90
Putter*	1	64

\* Datorn väljer automatiskt puttern när Du spelar på inslagsplatsen (green)

11. Styrkeindikator hook/slice (skruva bollen)



## ATT ANVÄNDA TOPPMENYN

Om man under spelet trycker på den högra skjutknappen visas en toppmeny på bildskärmen. Används styrknappen, kan följande valmöjligheter väljas genom att trycka på vänster skjutknapp. (Genom att trycka på höger skjutknapp försvinner toppmenyn.)

1. **Punch** - detta kopplar punchslag mellan aktiv/ej aktiv.
2. **Topview (Fågelperspektiv)** - detta ger en tvådimensionell bild av det aktuella hålet och bollens läge.
3. **Left (Vänster)** - överblicken kan roteras till vänster i förhållande till flaggan.
4. **Right (Höger)** - överblicken kan roteras till höger i förhållande till flaggan.

Under spelets gång kan Toppmenyn ej tas fram när du är på greenen.

Under träning på greenen så är den enda valmöjligheten från Toppmenyn; "Abort". Denna för dig tillbaka till titelbilden.

Under träning på övningsbanan finns valmöjligheterna; "Abort" och "Punch".

## JUSTERA SIKTET

Slagets ursprungliga riktning kan medelst styrningen justeras genom att man flyttar sikte-markören till höger eller vänster.

## SVINGA KLUBBAN OCH TRÄFFA BOLLEN

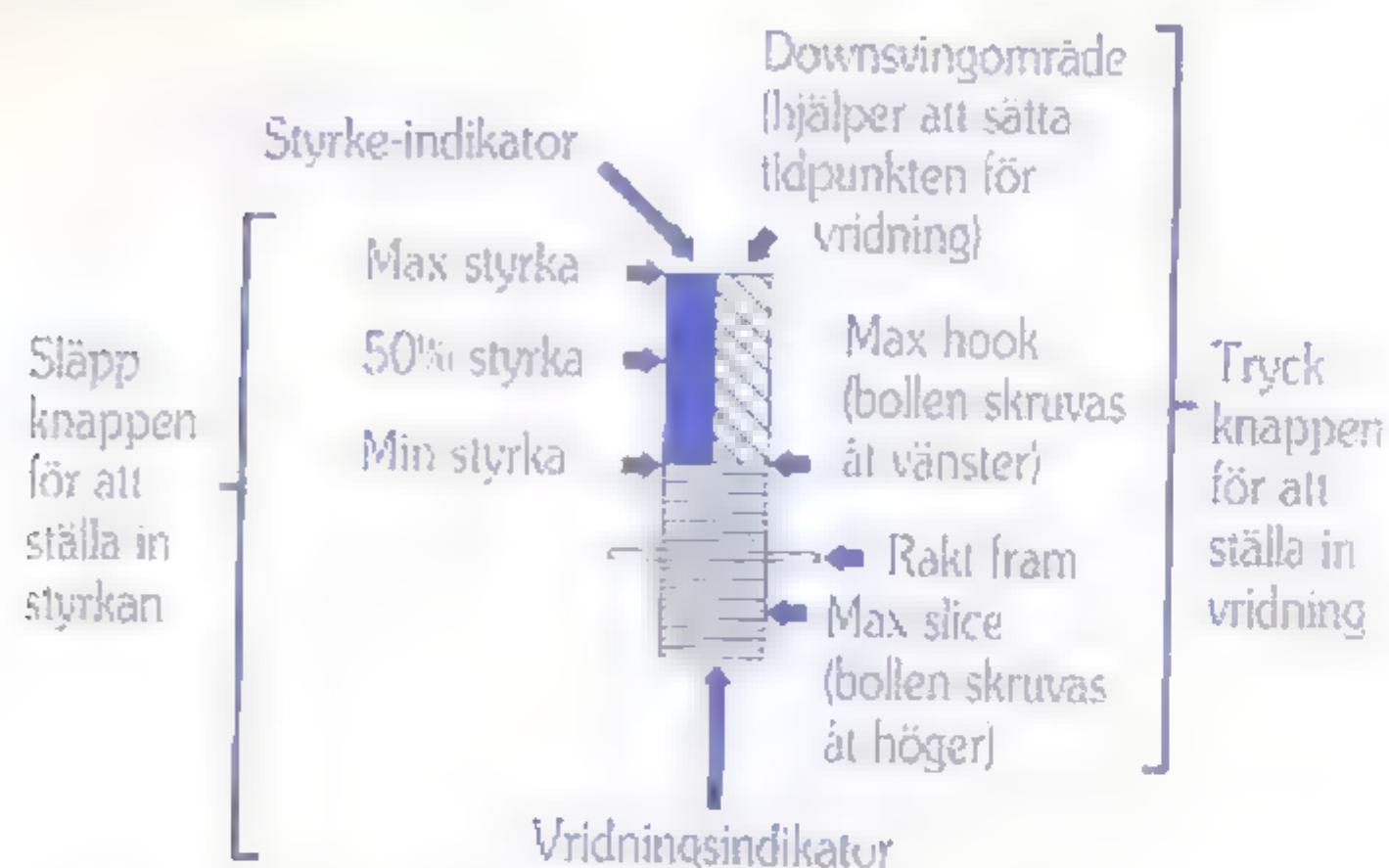
När Du har valt klubba och tagit sikte måste Du starta slaget, ställa in slagets styrka, och använda vristerna för att kontrollera hook eller slice (bollens skruvning). Alla tre moment utförs under slagsekvensen och kan ses när man iakttar golfspelaren eller styrke/vridnings-indikatorn.

**Steg 1** - Börja slaget genom att hålla vänstra skjutknappen intryckt.

**Steg 2** - Ställ in styrkan genom att släppa knappen under backsvingen.

Under backsvingen visas styrkan i övre vänstra hörnet av styrke/vridnings-indikatorn. Ju närmare toppen av backsvingen knappen släpps, ju större är styrkan. Insällningen Du valt är läst i indikatorn.

## STYRKE/VRIDNINGS-INDIKATORN



**Steg 3** - Ställ in vridningen genom att trycka på knappen vid eller nästan vid kontakt med bollen. Vridning just när bollen träffas av klubban ger ett rakt slag. För tidig vridning skruvar bollen åt vänster (hook). För sen vridning skruvar bollen åt höger (slice). När knappen trycks ner låses vridningsögonblicket på indikatorn.

Slagsekvensen är sedan vänstra skjutknappen \_ släpp \_ vänstra skjutknappen.

När du tränar på övningsbana framhävs den definitiva

positionen vid varje slag så att du kan förbättra ditt spel på banan.

## PUTTING (ATT PUTTA)

När man kommit till inslagsplatsen (green) väljer datorn automatiskt puttern och tar bort flaggstängen. Vid den här punkten kan man inte byta klubba.

### Nyböjare och Amatörer

Använd markören för att sikta slaget. Bollen kan gå åt vänster eller höger, beroende på hur inslagsplatsen sluttar. Man måste lära sig att läsa sluttningsindikatorn för att kunna beräkna hur mycket bollen kommer att ändra riktning under slaget, och varthän den kommer att gå.

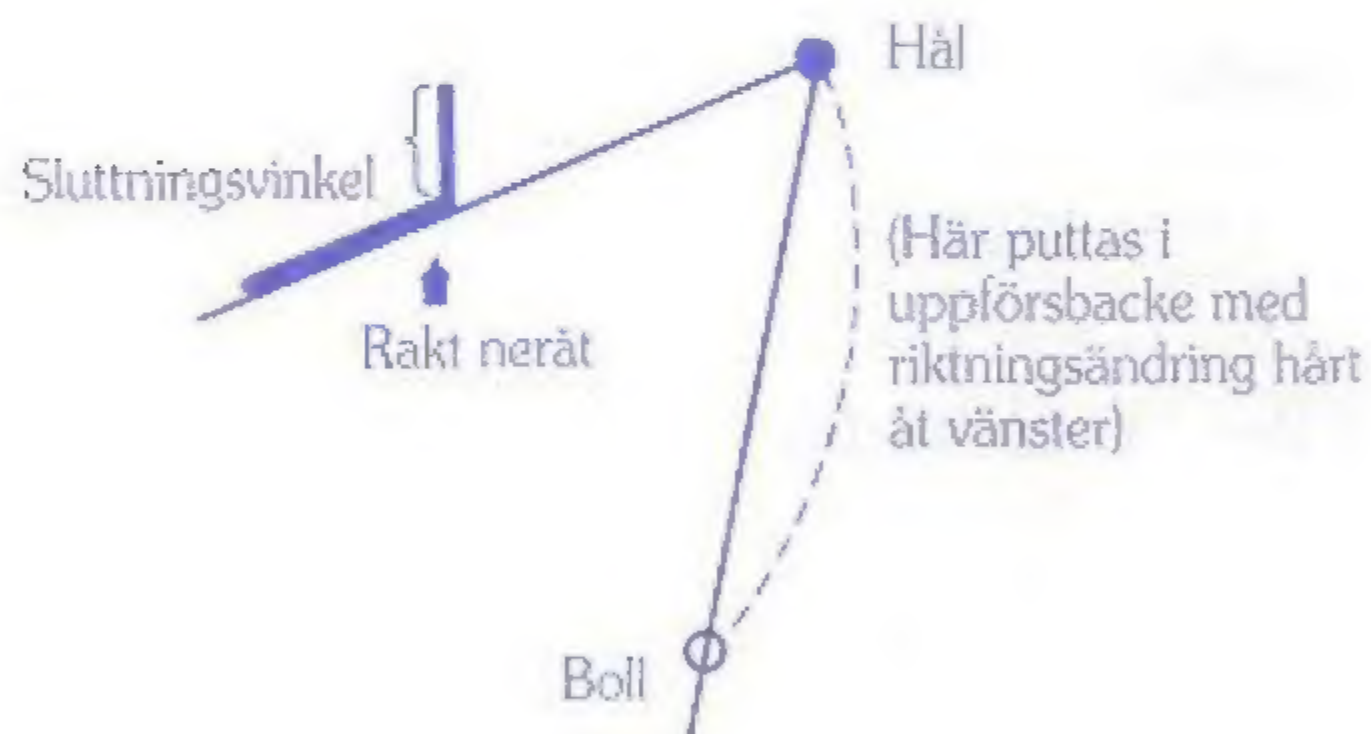
Notera avståndet till hålet och uppskatta sedan hur mycket styrka det behövs. Tryck ner och håll vänstra skjutknappen intryckt tills styrkenivån är tillräcklig för att nå hålet, släpp sedan. Golfspelaren puttär automatiskt. Se nedanstående teckning.



## Professionell Spelare

Att putta är samma som för AMATÖR, förutom att styrkeindikatorn endast visar den exakta ställningen mellan 1" och 8'. Över 8' får golfspelaren själv avgöra hur länge knappen skall hållas intryckt för att putta tillräckligt hårt. När knappen släpps syns en markör på styrkeindikatorn som visar styrkan som har ställts in.

## Sluttningsindikator



## Styrkeindikator



## Att avläsa Poängställningen

(OBS: Den aktuella spelarens linje framhåvs på poängtavlan)

N	09	-1	← Spelare 1 - poängnotering
P	12	E	← Aktuella slag under eller över par (det aktuella hålet är undantaget förutom om par redan överskridits för detta hål)
N	08	-1	
A	05	+2	

Visar färdighetsnivån:  
 N - nybörjare  
 A - amatör  
 P - proffs

Antal slag spelade på det aktuella hålet.

Ovanstående visas under spelet. Som tillägg visas "Leaderboard" efter varje hål.



## REGLER FÖR POÄNGBERÄKNING

1. Du får 1 poäng (streck) varje gång Du träffar bollen.
2. Du får en avstånds-straffpoäng om Du slår bollen i ett vattenhinder.
3. Låga poängtal vinner.

## SPELREGLER

1. **Spela bollen där den ligger.** Bollen måste spelas med utgångspunkt från det stället där den landar. Undantaget är bollar som landar i ett vattenhinder.
2. **I vattnet.** Om bollen landar i vattnet syns och hörs ett **PLASK**. Du får en avstånds-straffpoäng och bollen placeras automatiskt vid utgångspunkten för detta slag.

## SPELTIPS

1. Gå alltid till övningsbanan (Driving Range) innan Du börjar spela. På så sätt får Du rätt timing på Dina slag.
2. Var speciellt noggrann vid avståndsbedömningen över vattenhinder. Om slaget är för kort och bollen ramlar i vattnet kostar det en avstånds-straffpoäng.

3. Lär Dig att använda hook och slice (att skruva bollen). Dessa moment är fördelaktiga vid komplicerade slag och när det blåser.
4. Läs först om avståndet till hålet är i yards eller fot innan pitching wedge används.
5. Slag från 'rough' (oländigt område) dämpas avsevärt. För att få ett bra slag ur en bunker måste Du träffa bollen inom två streck från mittpunkten (rakt slag) på Styrke/vridningsindikatorn.

## SPELMETODER

### 1 Spelare

Här spelar Du ensam, antingen mot par eller mot Ditt eget bästa poängtal. Du spelar INTE mot datorn.

### 2 Eller Flera Spelare

1. Efter det att varje spelare har 'teed off' vid hål 1 spelar den som är längst bort från hålet första slaget, den som är näst längst bort andra slaget, osv. Om Du efter första slaget fortfarande är den som är längst bort från hålet fortsätter Du att slå tills Du är ikapp de andra spelarna.



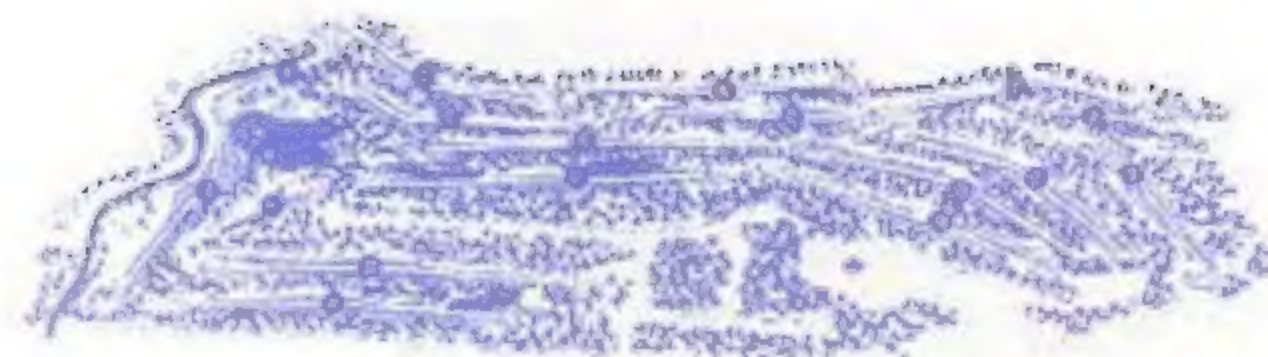
2. När namnen skrivs in i början av spelet bestäms samtidigt i vilken ordning spelarna kommer att 'tee off'. Denna turordning bestämmer vilken poängutläsning som är vems under hela spelet. Om Du tee off som nummer 2 vid hål 1, så visar den andra utläsningen Dina poäng.
3. Efter det att ett hål är färdigspelat får spelaren med det lägsta poängtalet tee off först vid nästa hål. Detta kallas 'ha den äran'. Eftersom poängen räknas för varje hål är det lätt att se vem som 'har äran'. Datorn håller också reda på detta.

## GOLFBANOR

### Champions Cypress Creek

Denna Texas golfbana anlades 1957 för att vara 'Världens Största och Bästa'. Många stora PGA golftävlingar har spelats här, inklusive US Open och Ryder Cup Championships.

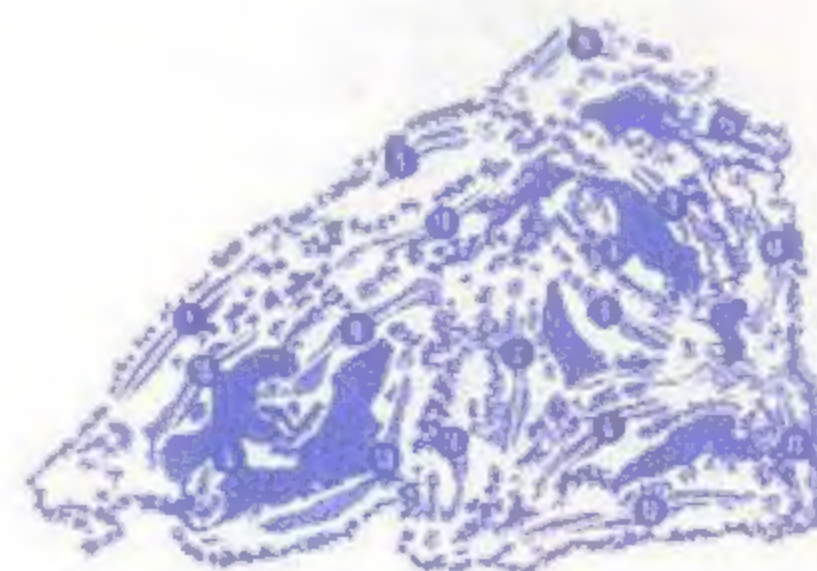
UT	3628 yards	Par 36
IN	3604 yards	Par 35
TOTALT	7232 yards	Par 71



### Doral Country Club

Denna Florida bana anlades 1962 och kallas ibland Blåa Monstret, därför att den omfattar nästan lika mycket vatten som gräs. Här hålls varje år Doral Ryder Open.

UT	3405 yards	Par 36
IN	3540 yards	Par 36
TOTALT	6945 yards	Par 72





**THIS GAME IS LICENSED BY  
SEGA FOR PLAY ON THE**

**SEGA<sup>TM</sup>**

**Master System<sup>TM</sup>**

**MASTER SYSTEM II, and MEGA DRIVE  
with MASTER SYSTEM CONVERTER**

**SEGA is a trademark  
of Sega Enterprises Ltd.**

**PRINTED IN JAPAN**

**U.S. GOLD LTD., Units 2/3, Holford Way, Holford,  
Birmingham B6 7AX, England. Tel: 021 625 3366.  
© 1991. All rights reserved. Unauthorised copying,  
lending or resale  
by any means  
strictly prohibited.**



**© 1991 ACCESS  
Software Inc.  
All rights  
reserved.**



**ACCESS**  
Software Incorporated